
¡GRATIS! LAS CRUZADAS ¡JUEGO COMPLETO PARA PC!
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
micromanía
Nº 261 ENERO 2017
POR SÓLO 3,99 €
REPORTAJE
PCs Gaming vs Clónicos
¡ELIGE TU CONFIGURACIÓN O MÓNTATELO TÚ MISMO!
REPORTAJE
Bazar de navidad
¡50 IDEAS PARA REGALARTE!
¡HEMOS VIVIDO PARA CONTÁRTELO!
RESIDENT EVIL
¡Volverás a disfrutar el horror!
AHÓRRATE 5€ DISHONORED 2
PREVIEWS
GWENT
SNIPER GHOST WARRIOR 3
REVIEWS
WATCH DOGS 2
TYRANNY
SHADOW WARRIOR 2
REPORTAJE
Kingdom Come Deliverance
EL ROL MÁS REAL EN PC
Número 261
AÑO XXXIII
P.V.P. CANARIAS 4,14€
8 424094 820313
00261
JUEGO PARA PC VALORADO EN 10€... ¡DE REGALO!
LAS CRUZADAS
¡DESPLIEGA TU ESTRATEGIA Y CAMBIA LA HISTORIA!

OTRA VUELTA DE TUERCA

Es difícil para el jugador, como lo debe ser también para estudios y compañías, convivir con ideas y temas que llevan más de 20 años entre nosotros. Las sagas eternas, los universos que regresan una y otra vez, los estilos de juego que intentan no salirse demasiado de unas reglas no escritas pactadas con los fans... Es una constante de la industria del entretenimiento, no sólo la del videojuego. En el cine, la música, hasta la literatura actuales, ese concepto puede identificarse positivamente como aquello de "dar al lector/espectador/jugador aquello que busca" o, más negativamente, como "falta total de ideas originales". No es la primera vez que esta idea da vueltas por las páginas de Micromanía –ni será la última, viendo cómo funciona la industria.

No todo ha de ser rompedor, desde luego. No se puede estar innovando en cada juego que sale al mercado. Pero, de vez en cuando, un estudio, una compañía, hacen "clic" en el interruptor adecuado y son capaces de alumbrar algo que da una vuelta de tuerca a un concepto conocido, a unas reglas que, con un pequeño cambio de perspectiva, de repente adquieren un nuevo potencial, una luz diferente. La evolución es, a veces, más interesante que la revolución, y Capcom parece haber dado con ese interruptor en la nueva generación de survival horror que «Resident Evil VII» quiere alumbrar, 20 años después del inicio de la saga. La apuesta, además, por nuevos formatos, como la RV –aunque de momento sólo en PS4–, puede contribuir también a esta evolución.

Y mientras esperamos el regreso del horror, en esta vuelta de tuerca, disfrutaremos de las navidades y el fin de año del mejor modo posible, con los juegos actuales analizados en este número de la revista, los avances más interesantes, los reportajes más completos y un nuevo juego de regalo con el que esperamos que estas fiestas sean aún mejores para ti. Bienvenido a Micromanía.

FIRMAS DEL MES



Francisco Delgado
La evolución constante del hardware es el gran potencial del PC y en 2017 se avecinan grandes cambios para usuarios y jugadores. ¿Es necesario estar siempre a la última con tu equipo? **Pág. 11**



Juan Antonio Pascual
Un vistazo de nuestro experto a algunos de los modelos más destacados de PC Gaming del momento, con un vistazo a posibles alternativas para montarte tú el mejor equipo. **Pág. 54**



Alfredo González-Barros
La evolución del videojuego a lo largo de su Historia nos descubre cómo han cambiado ciertos conceptos y se ha avanzado en apartados tanto técnicos como de diseño y narrativa. **Pág. 42**



Bernardo Hernández
El fundador de El Zerouno nos cuenta cómo impulsar el trabajo de los pequeños estudios de desarrollo, haciéndolos más visibles al público la prensa, es un esfuerzo necesario. **Pág. 13**

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: *www.micromania.es*

micromanía.es

SUMARIO

14 RESIDENT EVIL VII
La mítica saga de survival horror regresa para renovarse y renovar el género con nueva jugabilidad y diseño.



28 REGALOS PARA FIN DE AÑO
¿Qué buscas? Portátiles, PC, periféricos, componentes... Revisa la selección que hemos hecho y escoge.



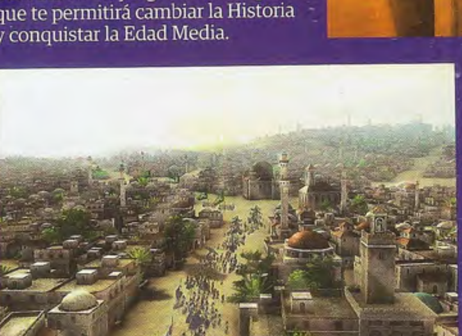
94 **KINGDOM COME DELIVERANCE**
Warhorse Studios nos adelante cómo será su ambicioso proyecto: un JDR medieval de realismo total.

micromanía te regala
LAS CRUZADAS

JUEGO VALORADO EN 10€



66
¡CONQUISTA TIERRA SANTA CON TU PC!
Disfruta de un juego de estrategia que te permitirá cambiar la Historia y conquistar la Edad Media.





ÍNDICE POR JUEGOS

INNER CHAINS

¡El horror despierta en 2017!

■ AVENTURA/ACCIÓN ■ 2017 ■ TELEPATHS FREE/IMGN.PRO

Sobrevivir y mantener la esperanza serán las claves de nuestra aventura, en 2017, por el universo de «Inner Chains». El juego, mezcla de acción y aventura que nos sumergirá en un mundo de pesadilla, está siendo desarrollado por el estudio polaco Telepaths Tree, integrado por antiguos miembros de Techland, Epic, People Can Fly, CD Projekt RED y otros. El escenario, pavoroso, nos lleva a un mundo biomecánico en que la naturaleza se ha integrado con la tecnología de forma que las amenazas se suceden en un entorno hostil, mientras unas salvajes castas dominantes manipulan y someten a lo que queda de la especie humana... ¡Terrible!



FIGURAS ACECHANTES... En un mundo destrozado y desolado, las figuras pseudo religiosas de las castas dominante nos recordarán que somos vigilados.



¡UN MUNDO BIOMECÁNICO! Millones de años de evolución han llevado a este mundo a hibridar la tecnología con la naturaleza, en escenarios dantescos.





HORROR, ACCIÓN Y UN FUTURO DESOLADOR. «Inner Chains» nos hará conocer el horror de un universo biomecánico, deudor en su estética del trabajo del legendario H.R. Giger.



¡SOBREVIVE COMO SEA! llegar al objetivo de la mítica Última Esperanza no será sencillo, pero dispondremos de armas que nos harán algo más accesible el combate contra los múltiples enemigos.

UN MUNDO SALVAJE DOMINADO POR LAS CASTAS. La evolución social del mundo de «Inner Chains» nos sitúa en un escenario en que unos privilegiados rigen el destino de todos los habitantes de este universo a sangre y fuego. Sacrificios, cultos fanáticos, opresión, manipulación... ¡Una auténtica pesadilla!

CONTROLADORES QUE PARECEN OTRA COSA

Hace mucho que nos hemos acostumbrado a actualizar el software de nuestros PC. Pero, en el caso de las tarjetas gráficas, la tendencia es a recibir mucho más cada día, sin pagar ni un euro extra.

Da igual el hardware que tengamos instalado. Si queremos exprimirlo, debemos empezar por tener los controladores adecuados, y esto no quiere decir que necesitemos los últimos. ¿Prefieres exprimir hasta la última imagen por segundo y dejar de ver vídeos a 4K? ¿Eres más de conseguir una imagen espectacular, a costa de la suavidad en las animaciones? De ahí que los fabricantes de hardware, con AMD y NVIDIA a la cabeza, dediquen mucho esfuerzo a "limpiar" la imagen.

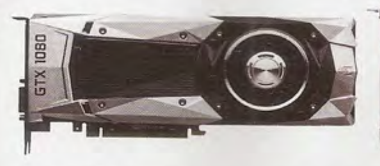
Tradicionalmente, los controladores gráficos han sido eso. Un software que hacía de puente entre el hardware, el S.O. y el resto de programas. De un tiempo a esta parte, hemos visto que se han convertido en verdaderos monstruos. ¿Para qué necesitan pesar medio giga, si solo son drivers gráficos? La respuesta es sencilla: son mucho más.

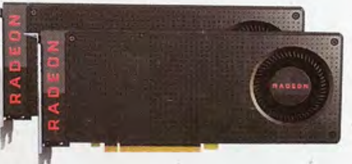
NVIDIA GeForce Experience

Hace ya unos cuantos años que vimos un gran cambio en los controladores de NVIDIA. Sus características están más enfocadas a ofrecer un entorno de aplicaciones, con captura de vídeo y fotografía incluidas, junto a otras opciones que aprovechan el hardware de formas espectaculares. El nombre lo dice todo, GeForce Experience. Instalar el paquete completo con los chips actuales es una experiencia.

Los perfiles para los juegos, por ejemplo, hacen que al arrancar un título lo haga con las características que estiman adecuadas. Al menos, las que han encontrado idóneas con miles de configuraciones similares a la nuestra. Si estamos contentos, jamás tocaremos la configuración del juego. También vemos que, conforme aparecen títulos nuevos, los drivers se actualizan para mejorar el rendimiento.

Por encima de lo que pueda rendir una tarjeta gráfica NVIDIA, el software oficial ofrece la posibilidad de capturar vídeo en alta definición y compartirlo online. Como último añadido tenemos Ansel, que lleva la captura de imágenes estáticas al mundo de la Realidad Virtual. Con resoluciones imposibles y la capacidad para navegar por la imagen, como algunos juegos han ofrecido antes en su modo foto.





SIN UNOS CONTROLADORES QUE LAS APROVECHEN, hasta las mejores tarjetas son trastos inútiles.



EL SOFTWARE DE LA TARJETA GRÁFICA SE HA CONVERTIDO EN UN HUB para acceder a la colección de juegos, como en las consolas.

AMD Radeon Software Crimson ReLive Edition

Donde hemos visto una revolución más recientemente ha sido en AMD. Han tenido que pasar meses desde la salida de sus series RX para tener un software igual de revolucionario. Mientras que su hardware ha roto el estigma del consumo elevado, su Crimson ReLive Edition hace lo propio a nivel de software.

Son varios los puntos que se han tocado por parte de AMD, con atención a la captura de vídeo, emisión y opciones sociales. Algo de lo que se encarga la parte ReLive del software Radeon Crimson Edition. Ahora, la opción nativa se entiende muy bien con el hardware y apenas influye en el rendimiento.

A las mejoras de consumo en el hardware AMD Radeon RX se le unen otras a nivel de software, con Radeon Chill, que regula la tasa de imágenes por segundo en los juegos y aplicaciones 3D. Permite reducir el consumo de energía y controlar el calor generado, con el ahorro consiguiente y una reducción de ruido generado.

Tampoco falta cierta atención por la RV en el lado de AMD, con LiquidVR, que sirve para mantener un flujo de imágenes regular. Aparte, vemos que tecnologías abiertas como FreeSync se mantienen presentes y mejoran. Algo que en el lado de NVIDIA soportan de forma paralela con su tecnología propietaria, G-Sync.

Hay mucho más bajo lo que vemos en los menús de AMD Radeon Software Crimson ReLive Edition, con una estabilidad que promete borrar cualquier estigma del pasado, ya que los controladores, no han sido el fuerte de AMD hasta ahora. Vemos que, con esta última versión, se han conseguido certificaciones profesionales de calidad que antes se les escapaban. Aparte de la implementación de tecnologías como ProRender, que pronto aprovecharán aplicaciones como Maxon Cinema 4D o Blender. Así como otras totalmente enfocadas al mercado profesional, junto a los modelos Radeon Pro.

Nunca antes habíamos vivido un momento mejor para fijarnos en los controladores de nuestras tarjetas gráficas. Aunque definirlas así es casi un insulto, porque son capaces de mucho...



NVIDIA G-SYNC Y EL ESTÁNDAR ABIERTO FREESYNC en monitores, y otros avances como LiquidVR, consiguen más fluidez en pantalla.

> «Los drivers de las tarjetas se han convertido en monstruos de hasta medio giga de peso»



NVIDIA DIO EL PRIMER PASO AL INTEGRAR LA CAPTURA DE JUEGOS con alta calidad en sus drivers GeForce Experience.



LA OPCIÓN RELIVE DEL SOFTWARE AMD RADEON CRIMSON EDITION sustituye a otras opciones de transmisión a Youtube, Twitch o grabación de vídeo.

DIRECTX 12 VS VULKAN

Con «Doom» ha empezado todo. Id Software ha abierto la caja de los truenos y aún no nos lo creemos. ¡Pasar de apenas 60 a más de 100 imágenes por segundo en el mismo hardware! El renacimiento de OpenGL como algo nuevo, que se habla de tú a tú con el hardware, algo que solo parecía destinado a DirectX 12 con Windows 10. La pelota está en el lado de los de Redmond. Vulkan no está siquiera en su primera versión definitiva y ya es todo elogios. Habrá que ver si, al otro lado, cunde la lección de «Gears of War». Que funciona bien, desde el primer día, a diferencia de otros títulos DirectX 12.



BREVES



DOTA 2 7.00
Un parche para «DOTA 2» hace que el juego cambie del todo. Añade a Sun Wukong, el Rey Mono, cambia la interfaz, jugabilidad y mucho más.
dota2.com



AGONY ESTÁ FINANCIADO
182.642 recaudó la campaña de financiación colectiva para Agony de sus 3.926 mecenas. Esto ha dado para añadir modo supervivencia, niveles generados en tiempo real, etc.
madmind-studio.com

BLIZZARD PUBLISHING
Desde la casa de WarCraft han decidido publicar sus propios libros, en lugar de dejárselo a otros como hasta ahora. Reeditarán obras descatalogadas y lanzarán nuevas publicaciones.
blizzard.com



SEA OF THIEVES EN ALFA
Han empezado las pruebas de la versión alfa de «Sea of Thieves». El juego de piratas de Rare zarpa así hacia las primeras impresiones del mundo real.
rare.co.uk



SEA OF SOLITUDE
Electronic Arts sigue con su línea EA Originals, en la que «Sea of Solitude» acompañará a «Unravel». Un precioso viaje lleno de monstruos con afición a la pesca.
seaofsolitude.com

NOVEDADES DE ENERO

Esa época del año que huele a rebajas

Todo lo que no hayas hecho ya en 2016 es mejor que lo dejes atrás. Salvo jugar a lo que dio de sí el año de las GeForce 1080 y RX 480, Vulkan o los primeros juegos con DirectX 12 que funcionan bien. Hardware y software que ya empiezan a oler a pasado, porque tenemos otro CES desde Las Vegas para ponernos los dientes largos con lo que viene.

Pero la tecnología no lo es todo, pues también hace falta buen software. Que se lo digan a las gafas RV, que aún tienen por delante mucho camino. Por eso prestamos mucha atención a los lanzamientos más esperados. Con un enero que empieza fuerte gracias a «Resident Evil VII», junto a buenos indies, licencias varias, recopilatorios y rarezas de Japón. ¿Cómo te quedas?

ENERO 2017: LANZAMIENTOS Y EVENTOS



Night in the Woods. Te hemos contado cuentos y más que nos quedan, con este indie y sus dos caras.



Warhammer 40.000: Sanctus Reach. Straylight Entertainment se atreve con más estrategia por turnos.



Resident Evil 7. Por fin veremos qué entienden en Capcom por una vuelta a los orígenes con respeto.



Hitman: Primera Temporada. Los encargos habituales y los objetivos escurridizos van a quedar reunidos en esta edición de «Hitman».



Tales of Berseria. Con 20 años de historia, la serie «Tales» se presenta con un homenaje para fans.



Disgaea 2. A veces nos llegan clásicos que en su día apenas salieron de Japón. Es el caso de este RPG táctico.



Constructor HD. La construcción se encuentra con la corrupción en este gestor que nació allá por 1997.

EVENTOS A SEGUIR



CES Las Vegas 5-8 enero 2017. Las Vegas vuelve a ser el centro mundial de la tecnología, con todo lo que veremos a lo largo del año y más allá. *ces.tech*



MAGFEST 2017 5-8 enero 2017. Música y juegos se unen en este festival de cuatro jornadas, activo las 24 horas, en Washington DC. *magfest.org*



DREAMHACK LEIPZIG 2017. Entre el 13 y 15 de enero tenemos una cita con Counter Strike: Global Offensive como protagonista. *dreamhack-leipzig.de*

PRÓXIMAMENTE...

1 TRIMESTRE DE 2017

SOUTH PARK: RETAGUARDIA EN PELIGRO

10 de febrero de 2017 ■ Rol ■ Ubisoft ■ PC, Xbox One y PS4

Cuando las cosas se ponen difíciles, es mejor echarle valor y buscar héroes, también en South Park.

DREAMHACK MASTERS VEGAS

15-19 febrero de 2017 ■ Torneo de eSports ■ Las Vegas

Otra Dreamhack de maestros que se va a Las Vegas y que pondrá las cosas a punto para un mes después.

AGENTS OF MAYHEM

21 de febrero de 2017 ■ Acción online ■ Deep Silver ■ PC, Xbox One y PS4

Lo que salga de Saints Row nos tiene intrigados, pues puede ser tan loco que nos encante.

NIER AUTOMATA

7 de marzo de 2017 ■ Rol ■ Square Enix ■ PC y PS4

La acción puede imponerse al rol en este título de Platinum Games, muy esperado por sus fans.

MASS EFFECT: ANDROMEDA

21 de marzo de 2017 ■ Rol ■ Electronic Arts ■ PC, Xbox One y PS4

Si nos fiamos de la fecha de lanzamiento, estamos ante algo que nos quite muchas horas de sueño.

IEM KATOWICE

Marzo de 2017 ■ Torneo de eSports ■ Katowice, Polonia

El evento de «CS: GO», «StarCraft II» y «LoL» que muchos esperan con ganas de que sea más grande.

TAMBIÉN EN 2017 Y MÁS...

NINTENDO SWITCH

13 de enero de 2017 ■ Presentación ■ Nintendo

Esperamos destapar muchas incógnitas sobre qué es Nintendo Switch en su presentación oficial.

TEKKEN 7

Principios de 2017 ■ Lucha ■ Bandai Namco ■ PC, Xbox One y PS4

Aparte de su particular estilo de lucha, veremos el cameo de Akuma, de «Street Fighter».

PREY

2017 ■ Acción ■ Bethesda ■ PC, Xbox One y PS4

Con la gente de «Dishonored» al mando, puede que todo lo que nos gustó la presentación se quede corto.

2017 NOS INVITA A CAMBIAR DE EQUIPO



Paco Delgado
Director de Micromanía

Su anuncio oficial aún no se ha realizado y ya se han filtrado las nuevas placas base que llegarán en 2017, junto a la familia Kaby Lake. ¿Hora de actualizarse?



Los jugadores de PC somos raros. Ya he comentado en otras ocasiones que nos gusta complicarnos la vida con nuestros equipos: los abrimos, los modificamos, trasteamos, hacemos pruebas con componentes. Nos gusta meterle mano. Somos unos frikis pervertidos, sí.

Además, somos masoquistas. El PC es como un hijo: no para de pedir. Y nosotros, como buenos progenitores, tenemos la obligación –y nos gusta– de satisfacer sus necesidades. ¿Que sale un Sistema Operativo? A instalarlo. ¿Que hay un SSD mejor y más rápido? A montarlo. ¿Que sale una nueva generación de gráficas? Pues habrá que probarlas, ¿no?

Sí, nuestros límites sólo los marca el bolsillo que, en la mayoría de casos, no es muy profundo y hay que pensarse muy bien por dónde tirar con la nueva actualización de hardware que intentaremos alargar todo lo posible. Por el bien de nuestras cuentas corrientes y por no dar un disgusto al director de nuestra sucursal bancaria, el pobre.

¿Cuándo tenemos que actualizarnos?

Por desgracia para nosotros, jugadores, los fabricantes de hardware suelen tener la mala costumbre de lanzar nuevas series de sus productos continuamente. Bueno, anualmente sería más preciso, aunque a Intel la última le ha salido rana. Los Kaby Lake, previstos para 2016, al final no verán la luz hasta principios de 2017. Y a otros fabricantes, como MSI, Asus y demás, que iban a anunciar casi al tiempo sus nuevas placas base para dentro de unas semanas, las malditas filtraciones les han estropeado la sorpresa. Ya se pueden encontrar noticias en Internet de las nuevas Z270 que, al menos, siguen con el socket LGA 1151 y no nos harán, necesariamente, un roto total en la cartera.

Todo esto viene a cuento del planteamiento que los jugadores de PC nos hacemos constantemente sobre la necesidad de actualizar nuestros equipos. Y es que, aunque nos encanta, siempre andamos con dudas del momento adecuado para ponernos al día. Un amigo mío, que sabe de esto bastante más que yo, siempre ha tenido como norma que, mejor que a la última, hay que estar a la penúltima, y cuando ciertos estándar se han asentado, expandido y demostrado su eficacia –que se lo digan a los usuarios del Galaxy Note 7–, pasarnos a ellos.

Pero los "early adopters", los pioneros que siempre abren paso y preparan el camino a los menos intrépidos, disfrutan de la vanguardia sin más complejos. ¿Cuál es la estrategia adecuada? Pues la que cada uno decida para sí, ni más ni menos.

¿Lo necesitas?

Hazte, justo, esa pregunta: ¿lo necesito? Ahora mismo se pueden encontrar configuraciones de PC sensacionales en todos los rangos de precio. Pero imagina que apuestas por un maquinón antes de fin de año, y pagas más de 2000 euros. ¿Se va a quedar obsoleto en 2017? Ni mucho menos. Vas a disfrutar varios años sin problema. El software, habitualmente, va por detrás del hardware –mira los visores RV–, y para poner éste al límite suele pasar un tiempo más que prudencial. Antes, para estar jugando sin problemas durante largo tiempo necesitabas una consola. Díselo a los jugadores que tienen una PS4 y andan pensando en la versión Pro, por ejemplo...



> "A los jugadores de PC nos encanta trastear y actualizar el equipo... pero con calma"

EL TERMÓMETRO

CALIENTE

AMD Y NVIDIA SE DEJAN LA PIEL
El esfuerzo de AMD por superar a NVIDIA en cuanto a calidad de sus controladores ha dado frutos, pero a nosotros lo que nos gusta es ver que ambas compañías consiguen exprimir su hardware y su software no se queda atrás.
amd.com

VULKAN TRIUNFA
Aparte de Windows, con el ejemplo de «Doom», Vulkan tiene frentes abiertos en Linux, consolas y hasta móviles o tablets. Es la API de moda para 3D y eso que está "en pruebas".
khronos.org

STEAM NO TIENE DEMASIADOS JUEGOS
Nunca son demasiados y eso lo confirma que Steam haya sobrepasado la barrera de los 10.000 títulos. Nadie se queja de que sean muchos, ¿verdad?
steampowered.com

TEMPLADO

VIDEOGAME AWARDS
Los presentadores de algunas ceremonias no parecen preparárselo a la altura de la expectación que levantan sus eventos. Aunque luego las sorpresas y anécdotas eclipsen su actuación o la publicidad más ridícula.
thegameawards.com

PARCHES POR ENCIMA DE DLC
Que el desarrollo de parches y mejoras retrase la salida de contenidos extra en los juegos. «Watch Dogs 2» es un ejemplo de ello.
ubisoft.com

FRÍO

DIRECTX 12 NO DESPEGA
Esperamos que 2017 sea muy distinto. Pero el año anterior no hemos visto que DirectX 12 con Windows 10 aproveche bien el hardware disponible o sea un salto notable respecto a Windows 7.
microsoft.com

FINAL FANTASY NINGUNEA AL PC
Vale que sea más algo típico de consolas. Pero no nos gusta nada que el PC llegue tarde o ni siquiera aparezca cuando hay un nuevo «Final Fantasy».
square-enix.com

MEDIDAS ANTI-PIRATERÍA
La eliminación de medidas antipiratería como Denuvo en «The Climb» o la de «Doom» hacen pensar que son sólo un gasto extra que paga el consumidor.
denuvo.com

PREGUNTAS SIN RESPUESTA?

¿CUÁL... es el motivo que ha llevado a que «Overwatch» se muestre como mejor juego del año en múltiples eventos de prestigio?

¿QUÉ... podemos esperar que salga de la mezcla entre «BulletStorm» y «Duke Nukem», más allá del regreso de ambos en un juego?

¿CUÁNDO... tendremos la siguiente gran versión de DirectX 12, ahora que Vulkan parece avanzar a toda máquina con muchos juegos?

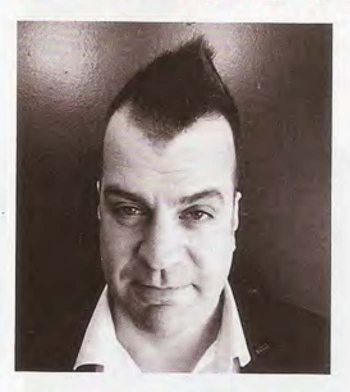
¿POR QUÉ... nos vuelven a hacer sufrir a los usuarios de PC sin una versión para compatibles de «Destiny», tampoco estas Navidades?

¿CUÁNTOS... zombis e infectados tendrán que caer antes de que vuelvan los robots, hombres lobo, vampiros y otros monstruos a muchos juegos?

¿HASTA CUÁNDO... van a seguir saliendo reediciones de juegos que no ofrezcan apenas mejoras, ni técnicas ni de contenido, en el caso del PC?

LENGUAS DE TRAPO

Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.



"Queremos hacer para los eSports lo que Sky hizo para el fútbol cuando llegó a Reino Unido. No llenarlo de dinero, sino crear imagen"

Jason Wiltshire de Attention Seekers, productor de eventos

"Es una locura, y algo difícil de explicar al público, el nivel técnico necesario para hacer un juego"

Michel Ancel, creador de Rayman





"Hemos aprendido una gran lección de «Homefront». Llegar en el momento adecuado es la mayor lección aprendida aquí"

Paul Nicholls, director de marketing en Deep Silver

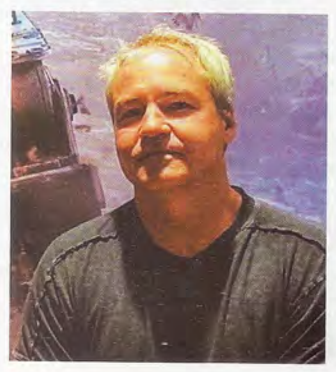


"Hay una tendencia en los juegos, especialmente los de más calidad, con análisis más favorables conforme pasa el tiempo y el boca a boca"

Anne Blondel, vicepresidenta de operaciones en Ubisoft

"No lo sabemos aún (si habrá «Titanfall 3»). El juego es un gran éxito a nivel de crítica. En ventas es demasiado pronto todavía"

Vince Zampella, Respawn Entertainment





"No necesitamos crear una liga para mujeres, porque en el Rift todos son iguales. La oportunidad está ahí, pero llegar arriba es muy difícil"

Whalen Rozelle, jefe de eSports en Riot

DESCONOCIDOS, PERO DE GRAN CALIDAD...

En España se encuentran en desarrollo juegos indie de gran calidad, pero que muchas veces pasan desapercibidos para el público. Queremos cambiar eso.

Bernardo Hernández
CEO y fundador de El Zerouno

Cuando nos adentramos en los videojuegos, muchas veces nos quedamos con los primeros que aparecen en la TV, los anuncios de internet y los juegos que lucen portadas en las revistas. La realidad es que pocos juegos españoles han podido llegar a espacios tan destacados. Y es una pena, porque la calidad existe y hay mucho que destacar entre todos los desarrolladores que está creando nuestro país. Pero... ¿quiénes son?



Lo cierto es que con la apertura de Steam y la relativa "facilidad" de publicar juegos en el mercado móvil, la explosión de desarrolladores ha sido importante. Lo malo es que en nuestro país, pese a que tenemos grandes profesionales, salir adelante y mirar más allá de nuestras fronteras a veces es algo que cuesta. Lo bueno es que poco a poco se está poniendo remedio a este problema, gracias a algunas iniciativas como las que en El Zerouno organizamos mes a mes, tanto en Madrid como en Barcelona.

Apoyando al estudio

Para aquellos que no nos conozcan aún, El Zerouno es una iniciativa que nació hace algo más de un año. Se trata de una entidad que apoya de primera mano a los estudios que quieran salir a la luz. Gracias a El Zerouno, y a los eventos que organizamos, los desarrolladores pueden subir un primer escalón en el que asomar la cabeza en una densa nube de juegos, donde cuesta destacar.

A través de estos eventos acercamos tanto al público de a pie como a los profesionales con más experiencia en pequeños "meetups" (o eventos de corta duración) donde los desarrolladores pueden presentar sus creaciones a la prensa, inversores o profesionales del marketing. Además, se trata de un espacio donde tomar una cerveza o un refresco de la forma más divertida junto a los profesionales actuales y futuros del sector. ¿Alguna vez imaginaste tomarte una cerveza con Hideo Kojima o Shigeru Miyamoto? (Vale, a eso aún no hemos llegado, pero poco a poco...)

Conoce el futuro

A través de El Zerouno han pasado estudios como Rising Goat, Team Gotham, Alpixel Games o incluso algunos más famosos como Pyro Mobile, Gameloft o Sony PlayStation. Todos nos han contado su exper iencia y savoir-faire. En cada evento que pasa vemos que quedarse en casa con los miembros del equipo sin compartir fuera lo que se hace no deja de ser algo negativo. Por ello, animamos a todos los que estén interesados en conocer a los desarrolladores españoles que se unan al club y vengan mes tras mes a probar lo que se cuece en nuestro país. Hay mucho y de calidad ¿Quién mejor que jugadores para probar y dar feedback de lo que se está desarrollando?

Para crear un videojuego se necesita apoyo desde abajo, y por supuesto de entidades como la nuestra a la hora de realizar el marketing, la comunicación o la publicación de videojuegos. Aunque sólo estemos en Madrid y en Barcelona (próximamente Gran Canaria), trabajamos para llegar a ciudades como Valencia, Bilbao o Sevilla. ¿Te apetece compartir tu pasión con los grandes del sector? En El Zerouno todo está a tu alcance. ¡Pásate a vernos!



> "El enorme talento de los pequeños desarrolladores necesita darse a conocer"





PERFECT PARA VR

El studio nDreams se encarga de desarrollar «Perfect» para equipos HTC Vive y PSVR, con una visita a lugares que ayuden a evadirnos, virtualmente.
ndreams.com



¿4 MILLONES DE RESIDENT EVIL 7?

El objetivo para el primer día a la venta de «Resident Evil VII» parece ser espectacular, según Antoine Molant, de Capcon.
capcom.com



MAJESCO DEJA LOS JUEGOS

La editora de títulos como la serie «Bloodrayne» o «Psychonauts» ha dejado el negocio de los videojuegos, tras la fusión con un fabricante de gasas polarizadas.
polarityte.com



BATTLEFIELD 1 CON BALLESTAS

Una actualización del juego de EA ha traído ballestas explosivas a su Primera Guerra Mundial, el mapa gratuito "La sombra del gigante", modo espectador mejorado y algunos cambios más.
ea.com



RADEON INSTINCT

AMD ha presentado una nueva gama de tarjetas gráficas, basadas en sus tecnologías Polaris, Fiji y Vega. Se llaman Radeon Instinct, usan disipación pasiva y están enfocadas a IA, no a juegos.
amd.com

RESIDENT EVIL VII

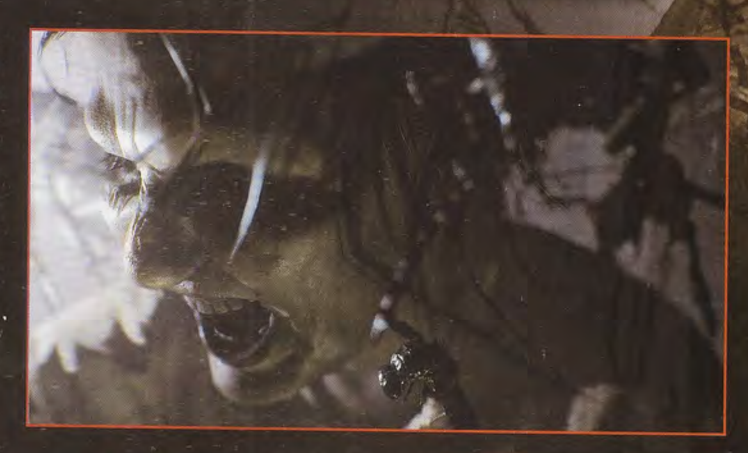
¡El horror muestra su nueva cara!

El horror no cesa. Es inmortal, como la capacidad de cometer atrocidades del hombre. Y ambos, horrores y atrocidades están a la vuelta de la esquina, escondidos en un rincón de nuestros discos duros. Y tienen cara. Y nombre. ¡Los Baker!

Hemos vivido el horror en primera persona. Y hemos sobrevivido para contarte nuestra espeluznante experiencia. No ha sido agradable... Bueno, sí. ¡Pero no ha sido divertido!... Bueno, también. En realidad... ¡nos lo hemos pasado de miedo! Y es que tras 20 años de disfrutar –algunas veces más que otras– del survival horror con «Resident Evil», el anunciado regreso de la saga con un aluvión de novedades nos tenía en ascuas para comprobar si esa renovación iba a ser tan profunda como anunciaba Capcom y si, al tiempo, sería capaz de mantener la esencia de la saga sin traicionar sus propios esquemas. Y, asombrosamente,. tras probar la beta de «Resident Evil VII» y pasarlas canutas en la mansión Baker, hay que decir que lo que Capcom se trae entre manos es muy, muy, muy prometedor, con una trama que presumimos genial –no te haremos spoilers, tranquilo– por lo que hemos visto, y con unos personajes que ponen los pelos de punta, alejados de lo que hemos visto en anteriores entregas de la saga. En resumen, «Resident Evil VII» va a ser algo... ¡impresionante! para el fan del horror.

Sobrevive a los Baker

La nueva cara del horror en «Resident Evil VII» la pondrá la familia Baker, una serie de demenciales y siniestros personajes que convierten al protagonista, en cuya piel nos meteremos,



> «Resident Evil» se reinicia con un cambio de diseño de acción y más realismo visual

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Survival Horror
- **Estudio/compañía:** Capcom
- **Fecha prevista:** 24 de Enero de 2017

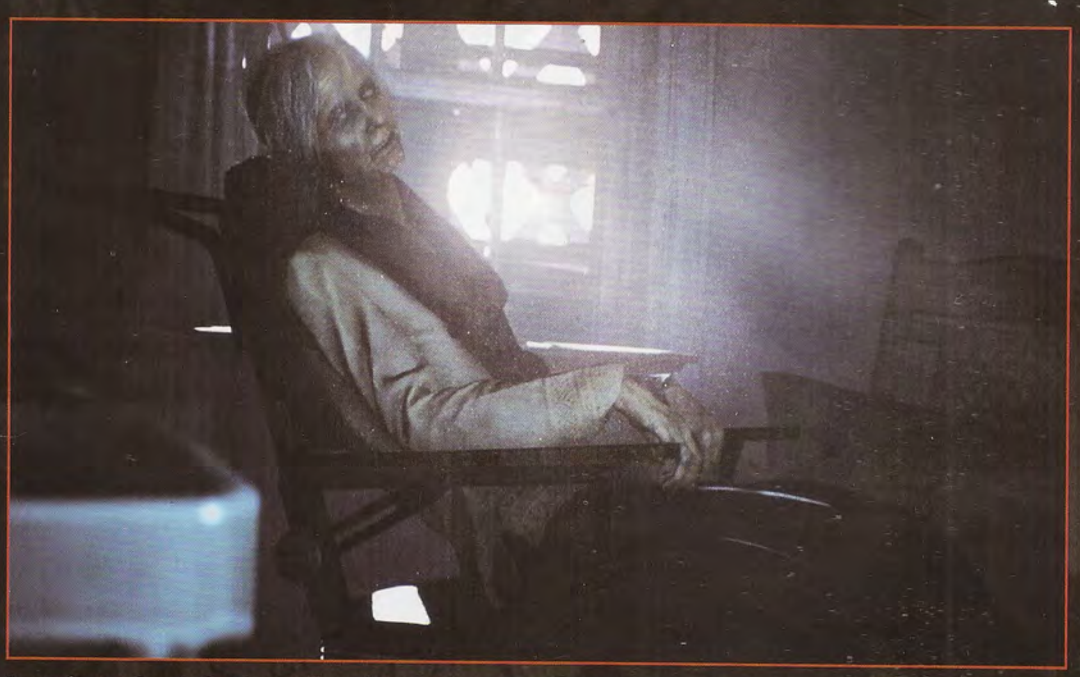
CÓMO SERÁ

- Será un **juego de acción y horror**, ambientado en una tétrica mansión de la América profunda.
- Tendremos que sobrevivir a los **ataques y locuras de una siniestra familia**.
- **La acción será en primera persona**, respetando aun así la esencia de la saga.
- Usará **un nuevo motor gráfico, el RE Engine**, que aportará más realismo visual.
- Tendrá clara inspiración, tanto en ambientación como trama, de **clásicos del cine de terror**.



¡Sobrevive al horror de la mansión Baker! «Resident Evil VII» está casi a punto y nos traslada a descubrir un nuevo universo de horror, en el que la jugabilidad experimenta una renovación, insuflando nueva energía y más realismo a la saga.





La anciana señora Baker, la matriarca del clan. Parece encontrarse en estado casi vegetal, pero su siniestra presencia ya basta para ponernos los pelos de punta. ¿Realmente se da cuenta de que estamos allí y de lo que pasa a su alrededor?

Ethan, en su objeto de deseo para las más terribles ocurrencias y torturas que puedas imaginar. No, repetimos que no te vamos a desvelar la trama... porque lo que hemos vivido es increíble, terrible y fascinante y debes –¡debes!– descubrirlo tú mismo. Pero digamos que llegamos a una extraña mansión de la América profunda en busca de alguien, para toparnos con esta familia de dementes obsesionados con el canibalismo y todo tipo de atrocidades. ¿Por qué? Esa es la pregunta del millón.

La nueva perspectiva del terror más brutal

«Resident Evil VII» marca, en cierto sentido, el reinicio de la saga. Nuevos héroes, nuevos enemigos, nuevo motor gráfico, nueva perspectiva. ¿Es realmente «Resident Evil VII» fiel a sus principios, con todo esto en con-

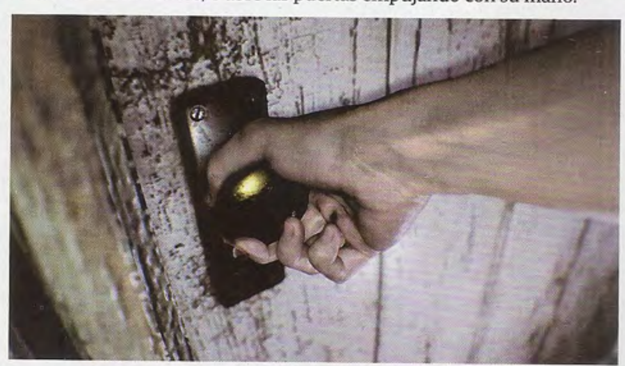
¡EN PRIMERA PERSONA Y MÁS REAL!

El giro que Capcom quiere dar la serie se nota en los aspectos más llamativos del diseño de acción, comenzando por el cambio de las perspectiva y siguiendo por la actualización del motor de juego, el nuevo RE Engine, que ofrece un apartado visual fotorrealista y mucho más impactante.





El cambio a la primera persona no sólo nos sumerge más en el ambiente y el mundo de juego, sino que está lleno de detalles de calidad cuando el personaje, por ejemplo, se cura,viendo cómo derrama líquido curativo en sus manos, o abre las puertas empujando con su mano.





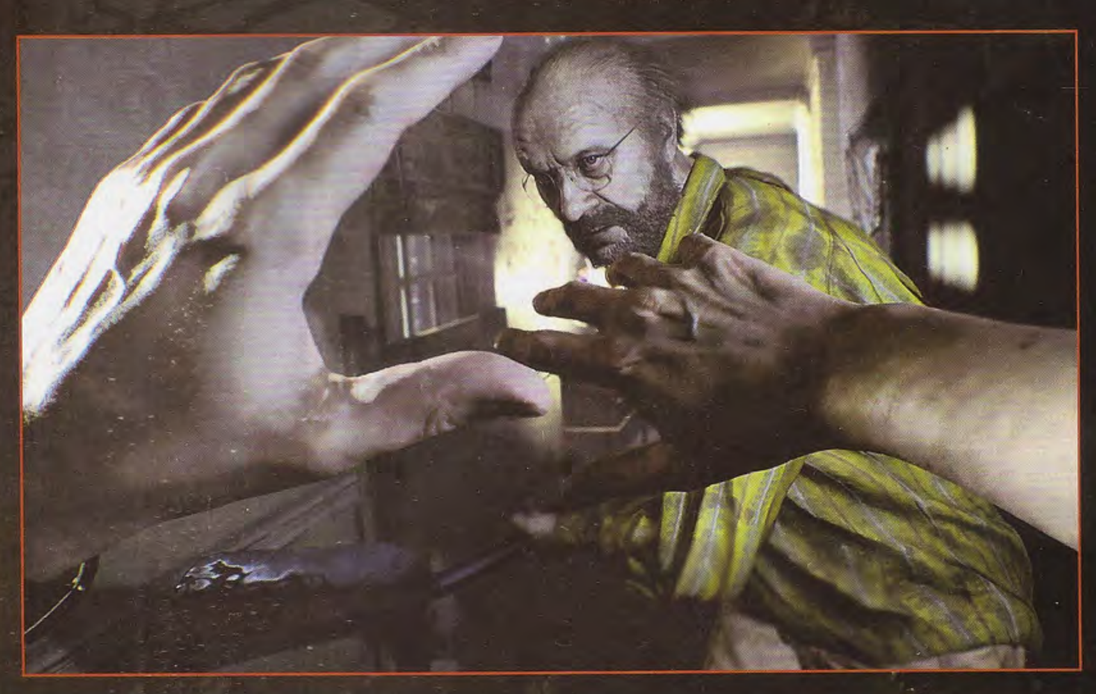
sideración? Te aseguramos que sí. La exploración del entorno –la mansión Baker y sus terrenos, incluyendo jardines y otras estructuras de la finca– en primera persona nos desvelará, poco a poco, cómo toda la esencia de «Resident Evil» estará ahí. Puntos en los que grabar la partida –ahora con una grabadora–, reposar brevemente y depositar objetos del inventario personal –hierbas, armas, munición– en un arcón de gran tamaño que, por supuesto, aparecerán en el siguiente punto de grabación.

Como siempre, la escasez de recursos será clave, y eso que nos enfrentaremos en distintas ocasiones a los miembros del clan Baker: Jack, el cabeza de familia; Marguerite, la mujer; su hijo... y por ahí estará también una anciana en silla de ruedas de la que no sabremos a ciencia cierta si está consciente o no. ¿Habrá más personajes esperándonos?

Los Baker, además, son como las cucarachas: ¡parece que nunca mueren! Sí, nos enfrentaremos a ellos múltiples veces y, cuando creamos que hemos acabado con ellos... digamos que nos llevaremos varias sorpresas.

Una voz en la oscuridad

Los horrores de la mansión Baker serán más terribles que nunca en primera persona, pero parece que contaremos con una cierta ayuda. Una voz femenina nos dará consejos y guía través de un teléfono, que sonará en momen-



¡Este tipo está enloquecido! Sí, Jack Baker ha decidido darnos caza, pero no imaginamos, siquiera, lo que oculta tan siniestro personaje ni su abominable familia.



¿No está el VHS un poco pasado de moda? Bueno, todo tiene su razón de ser, y en nuestro periplo por la mansión Baker encontraremos ciertas cintas de vídeo que nos contarán terribles historias.

UN CAMBIO TOTAL EN AMBIENTACIÓN Y EN ESCENARIOS

Hemos pasado por lujosas mansiones llenas de secretos y recovecos, por laboratorios plagados de trampas, por pueblos perdidos en lo más profundo de la España rural -¡sí!, ¿recuerdas la cuarta entrega?-, por ciudades como Raccoon City y hasta nos hemos enfrentado al mal en África, pero te aseguramos que habiendo vivido todos esos horrores, no hay nada comparable a lo que nos espera en la mansión Baker...



Perdido en la América profunda se encuentra el escenario de las pesadillas en que nos sumergiremos en el juego: una mansión que bajo una apariencia bucólica, al estilo de las viejas casas sureñas, oculta horrores innombrables.



La atmósfera que se respira en cada estancia de la mansión Baker es ominosa, asfixiante, claustrofóbica. Casi podremos sentir al aire viciado que parece llenarla, mientras el realismo en gráficos e iluminación nos atrapan allí.

tos concretos, tras superar ciertos puntos críticos. ¿Quién es esa voz? Eso también te dejaremos que lo descubras por ti mismo, pero parece ser de alguien muy relacionado con el entorno.

Mientras tanto, tendremos que sobrevivir a los numerosos intentos de asesinato y tortura por los Baker, que serán tan alucinantes como puedas imaginar... Aunque, en realidad, las pocas horas que hemos pasado en la casa nos han dejado a las claras que no, no eramos capaces de imaginar lo que nos esperaba. Y eso es muy buena señal. Es señal de que la historia sorprenderá, de que los personajes nos darán más sustos de los deseables y de que –en serio– lo vamos a pasar en grande sufriendo de lo lindo.

Tengamos en cuenta que Capcom preparar una versión RV para PS4, lo que en buena lógica indica que en algún momento del futuro podremos disfrutar el juego en PC también en formato de realidad virtual. Y creenos, si hay un juego perfecto para el formato es éste. Y si hay uno que sea capaz de impulsar el apoyo a la RV, también es éste. ¡El horror ha vuelto a lo grande! **A.C.G.**

GORE, TERRORÍFICO Y PARA EL FAN TOTAL



Un juego capaz de reiniciar una saga mítica como «Resident Evil» necesitaba, lógicamente, una edición de coleccionista a la altura. La que Capcom ha preparado es espectacular y hasta un poco gore, incluyendo una réplica de la mansión Baker, un libro de arte del 20 aniversario de la saga, 5 litografías con arte del juego, una carátula alternativa en la caja del juego, el pack de supervivencia Set de Acción y, lo más escabroso, un USB de 16 GB con forma de dedo amputado. Todo, por unos 140 €.

> **"Capcom quiere respetar la esencia de la saga renovando, al tiempo, toda la jugabilidad"**



Llegamos aquí en la furgoneta, pero... ¿escaparemos en ella? Parece que todos aquellos que se han acercado a la mansión Baker han desaparecido misteriosamente. ¿Seguirán allí, en realidad? Los secretos son muchos...



¿Qué son esas... cosas? Horribles y monstruosas criaturas aparecerán en algunos rincones de la mansión, salidas de... No, eso ya la descubrirás cuando recorras la casa. Un consejo: ten siempre munición a mano.



LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

EL NUEVO «COMMANDOS»

Me he comprado el juego «Shadow Tactics: Blades of the Shogun» y tengo la sensación de que hace lo que no ha podido hacer la saga «Commandos»: modernizarse y sacar nuevos títulos. En los juegos de sigilo con perspectiva isométrica una saga española como «Commandos» era la referencia y no hemos sabido aprovecharla. ¡Qué pena! ■ PyroFan





¡Cuánto echamos de menos a «Commandos»! Quizá no como título AAA por el tipo de juego que es, pero sí como lanzamiento digital en PC y consolas, como ha hecho «Shadow Tactics: Blades of the Shogun». Que, por cierto, como comentas es un juego estupendo, una especie de «Commandos» con ninjas. Pero en España es muy difícil vivir de la creación de videojuegos, y ya prácticamente no queda ninguna de las grandes compañías de los 80 y 90, sustituidas por pequeños estudios indie que intentan asomar la cabeza en los mercados internacionales. Ojalá volvamos a ver algún día otro juego de la saga «Commandos» a la altura de su legado...

PURO ARTE

Me gustan los juegos que tienen un buen diseño artístico, y que visualmente me sorprendan. ¿Hay alguno nuevo que sea bonito y divertido? ¡Y que no sea de disparar! ■ Alexia S.

La verdad es que hay muchos juegos que son una obra de arte audiovisual, Alexia. Ya hemos hablado antes de «Abzu», «Inside» o «Firewatch», pero también podemos recomendarte una aventura española llamada «Candle», que ha sido diseñada enteramente con pinturas a acuarela. ¡Es una belleza!

JUGABILIDAD

Era lector de Micromanía desde sus primeros años cuando era gigante y traía inmensos mapas de nuestros juegos de cinta de la Commodore 64, y estoy retomando esto de ser lector ;)
No logro averiguar cómo «Battlefield 2» logra incluso hoy en día tener más jugabilidad que el 3, el 4 y el actual «Battlefield 1». ¿Sofisticar tanto los juegos gráfica y técnicamente (miles de armas, vehículos, mods, etc.) tiene que ir de la mano de una baja en la jugabilidad? ■ PiKo

Este es un debate eterno, piKo. Posiblemente los fans de los nuevos «Battlefield» te dirán que «Battlefield 2» es un juego limitado y anticuado. Pero es cierto que la tendencia actual es simplificar la jugabilidad. Antes el mercado estaba limitado a los jugadores más entregados, ahora es universal, juega todo tipo de gente y para atraer jugadores, porque los juegos son muy caros de hacer, necesitan hacerlos más accesibles.

JUEGOS DE CARTAS

Anda que no le eché yo horas a «Magic the Gathering» hace un par de años, cuando costaba 20€ y tenías todo el juego. Pero ahora los juegos de cartas son todos



LA CARTA DEL MES

¡LIBERTAD!



Ahora están de moda los mundos abiertos, como si eso significase libertad de juego. En muchos sólo te encargan misiones aleatorias en distintos puntos del mapa. Para mí libertad de acción es lo que ofrecen «Dishonored 2» o «Deus Ex: Mankind Divided»: zonas no muy grandes pero que pueden superarse de muchas formas: luchando, con sigilo, con poderes, etc. ¿Cuál creéis que es mejor? ■ Hermite

Es un debate interesante, pero comparas malos juegos de mundo abierto con buenos con libertad de acción. Los hay geniales en el primer grupo –«The Witcher 3» o «GTA V»– y también en el segundo, como «Dishonored 2». Son diferentes... ¿Por qué elegir?

LA POLÉMICA DEL MES

¡MALDITO DENUVO!

Me he enterado de que con la última actualización de «Doom», además de añadir los ansiados bots en el multijugador, han quitado la protección anticopia Denuvo. ¡Ya era hora! No es que lo vaya a piratear, pero tengo entendido que estas protecciones ralentizan el juego y dan muchos problemas. ■ Kill_machine



Bueno, el precio que hay que pagar en PC (en donde hay mucha piratería) para disfrutar de juegazos como «Doom», son las medidas antipiratería. Lo cierto es que Denuvo es menos intrusiva que otras, como SecureROM. Quizá Bethesda ya se da por satisfecha con las ventas, aunque hay rumores de que la protección ha sido crackeada, como pasó con «Inside», que también la eliminó hace unas semanas.

free-to-play y te toca ir comprando sobres cada poco... ¡A mí eso no me gusta! ¿Sabéis de algún buen juego de cartas que sólo haya que pagar una vez? ¡Gracias!
Genaro L.



¡Ah!, el eterno dilema del free-to-play, Genaro. Tiene sus pros y sus contras, pero es verdad que mucha gente echa de menos cuando comprabas el juego y ya no tenías que gastarte más. Pues mira, justamente estos días acaba de salir en Steam «Yu-Gi-Oh! Legacy of the Duelist», el mítico juego de cartas japonés que cuesta 19,99€ y contiene 6600 cartas. Eso sí, hay también DLCs pero están centrados en duelos y personajes, las cartas las consigues ganando duelos.

JUEGOS POR TEMPORADAS

Ahora hay muchos juegos que lanzan actualizaciones "por temporadas", y duran varios años, como «The Division», «Rainbow Six Siege», o «Street Fighter V». Yo me canso pronto de los juegos y una vez que he jugado unas semanas ya es más de lo mismo, prefiero jugar a juegos nuevos... ¡Hay miles esperando! Espero que se les pase pronto la tontería. **Edu**





Hay que respetar que haya gente que juega años a un mismo juego, Edu, ahí tienes «World of Warcraft» o «Counter-Strike». Pero entendemos lo que quieres decir. Hay juegos diseñados para jugarse mucho tiempo como «HearthStone» y otros no se amoldan tan bien. Es un nuevo tipo de negocio y todavía tienen que perfeccionarlo más, especialmente en lo que se refiere al tipo de juego al que lo aplican.

¡AHORA SÍ!

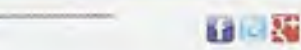
Yo fui uno de los que criticó a «No Man's Sky», pero tengo que reconocer que estos tres meses se lo han estado currando. El Foundation Update es una pasada. Construir bases es muy sencillo y divertido, y poder tener tu propio carguero (es ENORME) es un puntazo. Y me he picado con el modo Supervivencia, que es muy retador. Creo que es el camino a seguir, que sigan mejorando el juego hasta que sea lo que prometieron.
TheAstronaut

Mucha gente criticó el silencio de Hello Games, pero lo cierto es que no se escondieron para huir, sino para trabajar y arreglarlo. La actualización Foundation es muy buena, y ya han dicho que se llama así porque es la base para muchas cosas que están por venir. Ya se ha filtrado el diseño de un buggy para recorrer la superficie.

CÓDIGOS DE DESCARGA

Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.







- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.



GWENT

¡La magia de Geralt en tus manos!

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Estrategia/cartas
- **Estudio/compañía:** CD Projekt RED
- **Distribuidor:** CD Projekt RED
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** 2017

www.playgwent.com

LAS CLAVES

- Será **un juego gratuito de cartas y estrategia**, similar al que aparece en «The Witcher 3», con algunas mejoras.
- La beta ofrece **cuatro tipos de mazo, por facciones**, más cartas neutrales comunes.
- Tendremos **tres rangos de carta -oro, plata y bronce-** que medirá su potencia.
- **Cada mazo incluirá un líder**, a modo de héroe, con un poder especial.
- Habrá **compras online dentro del juego**, adquiriendo barriles con cinco cartas cada uno.

PRIMERA IMPRESIÓN

Si ya en «The Witcher 3» tenía una pinta estupenda y era un divertimento alucinante, «Gwent» promete convertirse en un duro rival para juegos consagrados en su género.

Seguro que si has jugado a «The Witcher 3», al menos alguna partida has echado. Aunque fuera por probar. Y sí, sabemos que si te involucraste a fondo en las misiones de adquisición de algunas de las cartas más codiciadas, y por tanto llegaste a competir contra todos los jugadores de Gwent del mundo, se habrá llegado a convertir en una pequeña obsesión. En CD Projekt RED lo saben, no te creas, y por eso se han decidido a hacer de «Gwent» un juego independiente.

Sí, «The Witcher 3» es genial hasta esos niveles, pero ahora no estamos aquí para hablar del JDR sino del juego de cartas.

La beta de «Gwent» está en marcha y lo que hemos probado nos ha dejado un gran sabor de boca. Hemos disfrutado de un tutorial sensacional, en primer lugar, pensado precisamente para aquellos que no han probado «The Witcher 3». Sí, no será necesario ser un experto en el universo de Geralt de Rivia ni conocer a sus personajes. CD Projekt RED quiere que «Gwent» sea accesible a todos los jugadores, y además de enseñarnos a jugar nos encontraremos con un diseño que, al estilo «HearthStone», será muy sencillo de aprender y muy complejo de dominar. Y es que la profundidad estratégica de «Gwent» será otra de sus claves.

Del rol a la estrategia

«Gwent» será un juego gratuito de cartas en que nos enfrentaremos online a jugadores de todo el mundo. La ambientación en el universo de «The Witcher 3» será la base, pero lo que CD Projekt RED está haciendo es, también, marcar un estilo propio y distanciarse de otros títulos del género, con una identidad propia de mazos, clases de cartas y reglas.

La beta de «Gwent» incluye cuatro tipos de mazos que, como en el JDR, se basan en las facciones del universo de «The Witcher 3»: Monstruos, Reinos del Norte, Scoia'Tael y Skellige. Además de una quinta opción de cartas comunes neutrales, que pueden ser usadas por cualquier facción.

Eligiendo una facción como base podremos formar nuestros mazos, también considerando los rangos de carta disponibles -oro, plata y bronce- que hacen mención a su poder, así como a los tres tipos de ataque que se pueden usar, según

> **“«Gwent» promete ser un juego de cartas accesible, pero profundo, y de lo más divertido”**

La complejidad estratégica de un puñado de claves básicas

Si has disfrutado de «The Witcher 3» conocerás algunas claves de «Gwent», pero no todos llegaron a probar a fondo este divertido juego. Las reglas básicas de «Gwent» son bastante diferentes de otros juegos de cartas. Por ejemplo, hay potenciadores globales basados en el diseño del tablero, en tres líneas, según las clases de cartas, que podrán trastocar por completo una partida. Para los noveles, el tutorial será imprescindible.



La guerra vuelve al mundo de «The Witcher 3»... ¡como una partida de cartas! «Gwent» convierte en independiente al juego de cartas del JDR de CD Projekt RED.



La formación de mazos, según las facciones, será un elemento clave. Conseguir un mazo poderoso puede ser un arte.





Los poderes de algunas cartas de personajes relevantes podrán darnos importantes ventajas, pero habrá que tener mucho cuidado. Cartas sencillas pueden obtener potenciadores poderosos.

la estructura del tablero de juego, que ya conocerás si lo has probado en «The Witcher 3».

El tablero de «Gwent» se dividirá en tres áreas por bando, las mismas en las que se dividen a su vez las cartas –ataque cuerpo, a media distancia o a larga distancia–. Cada tipo de carta tiene que usarse en su área concreta y, como es de esperar, cada carta tendrá sus características que pueden ser potenciadas además por estas áreas... o incluso anuladas.

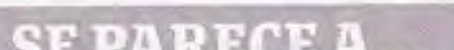
Por ejemplo, podremos usar cartas de clima, provocando lluvia, congelación, etc. en ciertas de estas áreas, limitando al mínimo el poder de las cartas. Pero otras cartas podrán anular estos efectos. En algunos casos, estas cartas neutrales podrán combinar distintos efectos en varias áreas y dejar al rival con un potencial mínimo, dando un vuelco a la partida. Pero también habrá cartas sencillas que, combinadas entre sí, podrán adquirir un poder enorme.

Héroes y poderes

Como hemos visto en otros juegos de cartas, al formar un mazo tendremos un líder que será nuestra encarnación en la partida. Los líderes de «Gwent» tendrán unos atributos por defecto y un poder especial que podrá ser usado sólo una vez por partida. Además de estos líderes tendremos cartas de héroes o personajes relevantes del universo de «The Witcher 3», como Ciri, Geralt y muchos otros –en todas las facciones– que no se verán afectados por la anulación climática, por ejemplo, además de poseer algunas habilidades especiales para asestar golpes a las cartas del rival. Un continuo toma y daca.

«Gwent», más allá de que seas fan de Geralt de Rivia y la saga «The Witcher», se perfila como un juego de cartas sensacional, lleno de posibilidades y, como hemos mencionado, el estupendo diseño de CD Projekt RED le hará beneficiarse de un nivel de accesibilidad brillante. Un juego para todos.

Si te van los juegos de cartas, no pierdas de vista a «Gwent», porque seguro que te atrapará. **A.P.R.**



SE PARECE A...



HEARTHSTONE
Como todo lo que hace Blizzard, «HearthStone» no inventa nada, pero es accesible y complejo.



HEX SHARDS OF FATE
Algo más complejo en sus reglas, «HEX» es también uno de los juegos de cartas más populares.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** CI Games/Deep Silver
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 4 de abril de 2017

sniperghostwarrior3.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción en primera persona**, en que asumiremos el papel de un francotirador.
- Cumpliremos **misiones en Georgia, tras las líneas enemigas**, en busca del hermano del protagonista.
- Podremos afrontar las misiones combinando **habilidades de sigilo, francotirador y acción**.
- Jugaremos en **un mundo abierto, eligiendo misiones** sobre un mapa desde nuestro refugio.
- Ofrecerá **climatología y ciclos de día y noche dinámicos.**

PRIMERA IMPRESIÓN

CI Games abre el mundo de juego de la tercera entrega de la saga para cumplir misiones con total libertad, combinando las habilidades del soldado total y la tecnología.

SNIPER GHOST WARRIOR 3

¡El ojo que todo lo ve!

El súper soldado es un tema recurrente en los juegos de acción bélica. Casi siempre ha sido así: un héroe solitario, capaz de afrontar las misiones más arriesgadas y enfrentarse a los enemigos más feroces, capaz de ganar una guerra sin ayuda o, cuando menos, fastidiar mucho al contrario. Y sagas como «Sniper Ghost Warrior» han cumplido a rajatabla esa premisa, pero nunca como en la próxima entrega que disfrutaremos el próximo mes de abril.

CI Games está puliendo la fórmula para ofrecernos un juego que, en más de una ocasión, también nos recordará a algunos títulos de la saga «Far Cry» –una ayuda por radio que nos da indicaciones, un vehículo para recorrer el mapa y aproximarnos a objetivos–, aunque las diferencias serán notorias, puesto que el mundo de juego, aunque habitado no estará "vivo" en el mismo sentido.

La guerra de «Sniper Ghost Warrior 3» será un conflicto "fantasma", como el título del juego, con un protagonista infiltrado tras las líneas enemigas. Un soldado profesional americano, un francotirador de elite, buscando a su hermano, desaparecido en una misión en Georgia. Un desafío que nos pondrá a prueba y al límite.

Entre las sombras

Las misiones de «Sniper Ghost Warrior 3», por lo que hemos podido probar en una versión beta, permitirán una total libertad de acción, pero premiarán, como era de esperar, el uso del sigilo. El protagonista tendrá en sus armas –habrá varios modelos, tanto de rifles de francotirador, como otras– sus principales herramientas de "trabajo", pero no serán las únicas. El cuchillo, para eliminar enemigos de manera silenciosa –o dejarlos KO, si preferimos no matar– será otro de los elementos clave en las misiones. Todo este arsenal forma parte de la tripleta de alternativas que definen la acción del juego, reconocibles en el propio nombre. Tendremos que ser un fantasma –invisible al enemigo en la medida de lo posible–, un francotirador, aprovechando la habilidad y la puntería a distancia; y un guerrero, entrando en combate directo cuando seamos detectados y siendo óptimos en el objetivo de acabar con los enemigos.

> **“La combinación de acción, sigilo y francotirador se potencia ahora con la tecnología bélica”**

La acción como francotirador, el sigilo y el enfrentamiento directo son las tres patas sobre las que se asienta la nueva entrega de la saga de CI Games.

La tecnología de la guerra asimétrica: hombre y máquina

En «Sniper Ghost Warrior 3», además de la habilidad, la puntería, el dominio de la infiltración y unos buenos reflejos, tendremos un importante aliado en la tecnología punta. Más concretamente, el uso de drones nos será sumamente útil para reconocer el terreno, localizar y marcar objetivos y plantear, con todos los datos, una estrategia para cumplir nuestras misiones. Ahora el súper soldado lo es más aún.





Tecnología y sigilo son dos de los pilares del diseño de acción de «Sniper Ghost Warrior 3», para usarlos con libertad.





Enfoca bien, aguanta la respiración y dispara. Y más te vale ser preciso y certero, porque si te detectan la respuesta será inmediata. Más te valdrá huir y esconderte hasta que la cosa se calme.

Habrá más herramientas a nuestra disposición, claro, como los bancos de trabajo en nuestro refugio para modificar y mejorar armas, personalizándolas a nuestro gusto. Pero nada será tan útil –y espectacular– como el uso de drones para reconocer el terreno y localizar y marcar objetivos.

La tecnología se pone a nuestro servicio

El dron –un pequeño helicóptero– que podremos manejar directamente, tanto en desplazamiento lateral como vertical, será uno de los elementos más importantes en la mochila del protagonista. Podremos usarlo en cualquier momento, pero, eso sí, teniendo siempre en cuenta que no es un objeto mágico, sino que puede ser detectado por los enemigos sin nos acercamos demasiado a ellos, así como sufrir interferencias electromagnéticas. Un ejemplo está en una misión en la que nos podremos infiltrar en un campamento de antenas de radar enemigo. Si nos acercamos demasiado a las antenas u otros elementos, conseguiremos que nuestro dron se quedé inoperativo e incluso podremos perderlo. Una complicación que podrá resultar fatal para la misión y para la propia vida del protagonista.

Y, además, tendremos que cumplir con nuestras misiones aguantando las inclemencias del tiempo. La climatología dinámica será un elemento que podría afectar al cumplimiento de los objetivos, ya que puede variar las rutinas de vigilancia de los enemigos y dificultar, por ejemplo, la visión con el rifle de francotirador –niebla, lluvia, etc.–, así como los ciclos de día y noche. En las misiones nocturnas, la luz artificial podrá delatar nuestra presencia, pero si rompemos las bombillas pasaremos desapercibidos. Atacar ciertos objetivos de día... bueno, no resultará muy recomendable, sobre todo en escenarios abiertos.

Si te gusta el sigilo y una buena arma, probablemente lo que nos está preparando CI con «Sniper Ghost Warrior 3» sea uno de tus objetivos para 2017. **A.P.R.**

SE PARECE A...



BATTLEFIELD 1

La Historia refleja en «Battlefield 1» un armamento y tecnología muy rudimentarios.



SNIPER ELITE 3

Muchos puntos de coincidencia, y el rol de francotirador es un pilar en ambos diseños de acción.



PREY FOR THE GODS

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** No Matter Studios
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** Diciembre de 2017

www.preyforthegods.com

Un "viaje del héroe" de lo más canónico da vida y forma a «Prey for the Gods». Dentro de un año nos meteremos en la piel de un héroe solitario que busca el misterio de un invierno eterno en un mundo en decadencia. Sobrevivir a colosales -literalmente- desafíos, criaturas y monstruos nos conducirá a conocer la verdad tras unas preguntas que ni siquiera un dios podría contestar... ¿O sí? Una estética impresionante y un mundo de juego casi onírico se encuentra detrás de este proyecto tan atractivo de No Matter Studios.

A LIGHT IN CHORUS

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** Broken Fence Games
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** 2017

www.alightinchorus.com



Un mundo en el que las partículas y el sonido definen el entorno de juego. La idea de «A Light in Chorus» parte de una premisa de lo más atractivo: ¿sería posible reconstruir el conocimiento y el entorno de la Tierra partiendo de los datos del disco dorado que se incluyó en la Voyager en 1977? Tres años lleva el juego en desarrollo, con la dedicación de los dos miembros del estudio indie.

CUPHEAD

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Studio MDHR
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** Mediados de 2017

cupheadgame.com



El homenaje a los dibujos animados de los años 30 del siglo XX se convierte en el eje de la estética con que «Cuphead» intentará sorprender a los fans de la acción a mediados de 2017. El juego de Studio MHDR usa animación de personajes dibujados a mano y colorados con acuarela, música de jazz y la posibilidad de jugar en modo cooperativo con un amigo.

LUCID TRIPS

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** VR Nerds
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** 2017

www.lucidtrips.com

Los estudios indie de medio mundo se han lanzado de cabeza al desarrollo de juegos RV, entre los que se encuentra «Lucid Trips». Un mundo onírico nos espera para explorarlo de un modo... diferente. Dos brazos fantasmagóricos controlarán nuestros movimientos, pudiendo arrastrarnos, trepar, caminar y volar en un "sueño lúcido" al que hace referencia el juego de VR Nerds.

«Lucid Trips» incluirá un multijugador asíncrono en el que podremos explorar las rutas de otros usuarios, siguiendo las marcas dejadas por los mismos en distintos desafíos.



PYRE

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** Supergiant Games
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** 2017

www.supergiantgames.com

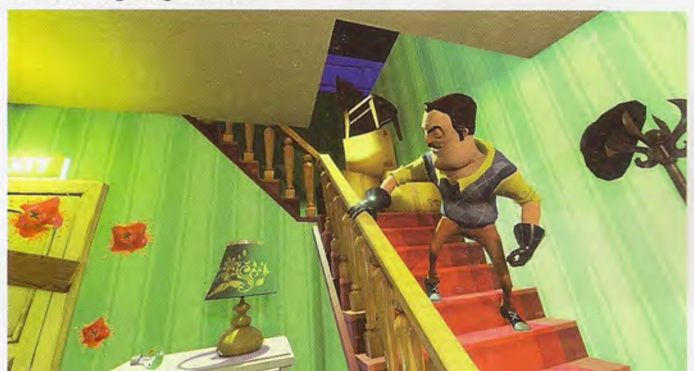
Los creadores de «Transistor» y «Bastion» volverán en 2017 con un juego que se presume tan fascinante como aquellos. La historia nos cuenta cómo nos unismo a un grupo de exiliados enmascarados que desena conocer los secretos de los Ritos, una misteriosa competición a través de la cuál los más habilidosos se ganan el derecho a volver a su hogar, absueltos de sus transgresiones. Un juego donde combinamos las habilidades de varios personajes manejando un grupo, en que las decisiones rápidas y la acción vertiginosa, determinan el éxito.



HELLO NEIGHBOR

- **Género:** Aventura/Estrategia
- **Estudio/compañía:** Dynamic Pixels/tinyBuild
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** Verano de 2017

www.helloneighborgame.com



Todos hemos tenido algún vecino de aspecto o comportamiento sospechoso, ¿verdad? O, cuando menos, de esos introvertidos de los que apenas sabes nada. Pero... ¿y si tuviera algún secreto inconfesable? «Hello Neighbor» toma esa curiosidad y la convierte en un juego de estrategia, horror y sigilo, en que deberemos entrar en la casa del vecino para descubrir qué oculta en su sotano.

NIDHOGG 2

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Messhof
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** 2017

nidhogggame.com



Acción, esgrima, combates hilarantes, patadas en la cabeza de tus enemigos... «Nidhogg 2» supone el regreso de uno de los juegos indie más desternillantes de los últimos años, por estética y jugabilidad. El nombre viene del nórdico antiguo y hace referencia a un dragón, y se podría traducir algo así como "el que golpea lleno de odio". Imagina trasladar esto a un duelo entre jugadores...



SNAKE PASS

- **Género:** Aventura/Simulador
- **Estudio/compañía:** Sumo Digital
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** Comienzos de 2017

www.snake-pass.com

Noodle es el nombre de la serpiente protagonista de «Snake Pass», un juego de puzzles basado en simulación física que llegará a comienzos de 2017. Sin embargo, la naturaleza reptiliana de Noodle hace que la resolución de estos puzles sea un tanto peculiar, ya que tendremos que usar los movimientos naturales del protagonista para superar los desafíos: reptar, trepar, enroscarse... Aunque no estaremos solos en la aventura, puesto que contaremos con la ayuda de Honeydew, un colibrí que nos echará una mano en los recorridos más complejos. Original ante todo.

¡REGÁLATE LO MEJOR ESTAS NAVIDADES!

Llega la época perfecta para disfrutar de los mejores juegos y hardware. ¿Que todavía no has podido disfrutar de lo que esperabas con tantas ganas? Pues bueno, dile a alguien que te regale una de estas propuestas... ¡o regálatela tú mismo?



HARDWARE

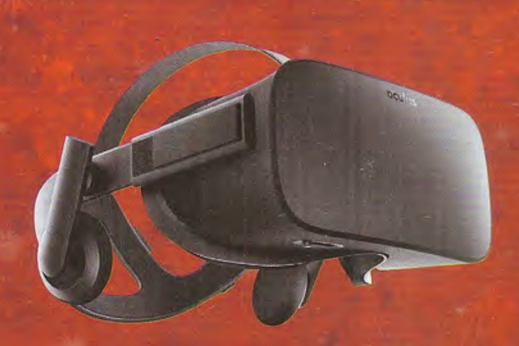
OCULUS RIFT

VISOR RV PARA PC

El visor que dio comienzo a la nueva fiebre por la Realidad Virtual. ¿Te atreves a entrar? *www.oculus.com*



699 €



OCULUS TOUCH

MANDOS PARA OCULUS RIFT

Recién salidos del horno, los nuevos mandos Touch reconocen movimiento espacial y gestual, lo que mejora la experiencia. *www.oculus.com*



199 €



752 €

MSI GEFORCE GTX 1080 GAMING X 8 GB

TARJETA GRÁFICA GAMA ALTA

Una de las más potentes, asequibles y equlibradas tarjetas de la nueva generación de NVIDIA. *www.game.es*



MSI VR ONE

PC MOCHILA PARA RV

Un PC todo en uno para conectar a un visor de RV que es una mochila para no tener límites a la movilidad. *vr.msi.com*



2799 €

TP CAST VIVE

ADAPTADOR INALÁMBRICO

Le da más movilidad al visor, haciéndolo inalámbrico. ¡Ojo!, de momento sólo se vende en China y a usuarios de Vive. *www.vive.com/cn*



200 €



CORE I7 6700K 4 GHZ

PROCESADOR INTEL

El actual rey de los procesadores gaming, estupendo en su equilibrio, potencia, precio y opciones de overclocking. *www.pccomponentes.com*



334 €



919,95 €

HTC VIVE

VISOR RV PARA PC + MANDOS

El visor con el pack de salida más completo y más potente, disponible actualmente. Es más barato comprarlo en las tiendas GAME que en la web del fabricante. *www.game.es*

EDICIONES DE COLECCIONISTA



DISHONORED 2

EDICIÓN DE COLECCIONISTA

Una edición de coleccionista espectacular para uno de los mejores juegos del año. *www.game.es*



99,95 €



TITANFALL 2

VANGUARD SRS COLLECTOR'S EDITION

Agotada en tiendas físicas, esta edición espectacular se puede encontrar en varios sitios de Internet. *www.amazon.com*



279,95 €



CIVILIZATION VI

EDICIÓN 25 ANIVERSARIO

Una edición para los más fans de la saga de Sid Meier, con extras físicos y digitales. *www.game.es y www.xtralife.es*



89,95 €



DEUS EX MANKIND DIVIDED

COLLECTOR'S EDITION

La figura de Adam es lo más llamativo, pero el conjunto de esta edición es sensacional. *www.game.es*



114,95 €



MAFIA III

COLLECTOR'S EDITION

Una completísima edición de la última entrega de la saga, con una BSO increíble. *www.game.es*



119,95 €



WATCH DOGS 2

SAN FRANCISCO EDITION

Recién salido del horno, como quien decide, este edición de «Watch Dogs 2» es increíble. *www.game.es*



94,95 €

Y ADEMÁS...



TOTAL WAR WARHAMMER

LIMITED EDITION

Si aún no has probado el último juego de la saga, es el momento. *www.game.es*



59,95 €



THE WITCHER III

GAME OF THE YEAR EDITION

La edición más completa de uno de los JDR más increíbles en PC. *www.game.es*



44,95 €



QUANTUM BREAK

TIMELESS COLLECTOR'S EDITION

Una sensacional edición de lujo, en caja, de un estupendo juego. *www.game.es*



34,95 €



TYRANNY

ARCHON EDITION

Un montón de extras físicos y digitales para un juegazo de rol. *www.game.es*



39,95 €

PORTÁTILES

ACER PREDATOR 17 GX 792

PORTÁTIL GAMING

Un auténtico monstruo gaming en un espacio reducido. Lleva una GTX 1080 que puede con todo.
www.acer.es



3299 €

MSI GT 73 VR 6RE

PORTÁTIL GAMING

Equipado con la gama intermedia de la nueva familia GTX 10 de NVIDIA (GTX 1070), es un señor PC.
www.mediamarkt.es



2499 €



ASUS ROG GX700 VO

PORTÁTIL GAMING

Un sensacional portátil gaming armado con una GTX 980, y un "dock" espectacular.
www.mediamarkt.es



2999 €





MOUNTAIN GRAPHITE VR

PORTÁTIL GAMING

Una auténtica fiera preparada para la RV, con una potente GTX 1080.
www.mountain.es



3659 €

MSI GT 83 VR TITAN

PORTÁTIL GAMING

Sin duda, el modelo más potente que puedes encontrar ahora mismo en portátiles.
es.msi.com



4299 €



MONITORES

ASUS PG384Q 34" WLED UWQHD

MONITOR GAMING 34"



Para los que los gusta jugar a lo grande, nada como este monitor curvo ultrapanorámico que puedes encontrar en PC Componentes.

1199 €

VIEWSONIC XG2703 GS

MONITOR GAMING 27"

Un señor monitor, de tamaño más ajustado y resolución WQHD, y compatible con G-Sync.
www.amazon.es



1148 €



PC GAMING



ASUS ROG GT51CA

PC GAMING

Es difícil resistirse a esta bestia de Asus que por un precio más que ajustado ofrece hasta 32 GB de RAM con una TitanX. ¡Asombroso! *www.mediamarkt.es*



1599 €

VS GAMERS GENOME BLUE

PC GAMING

Un señor equipo por menos de 2000 euros, pero que te va aguantar todo. ¡Un chollo! *www.vsgamers.es*



MSI AEGIS TI

PC GAMING

Una máquina sorprendente por diseño, componentes (GTX 1080) y rendimiento. *www.pccomponentes.es*



GAMEPC ULTIMATE GU30W

PC GAMING

El más potente de los PC configurados por GAME se apunta a la equipación de una GTX 1080. *www.game.es*

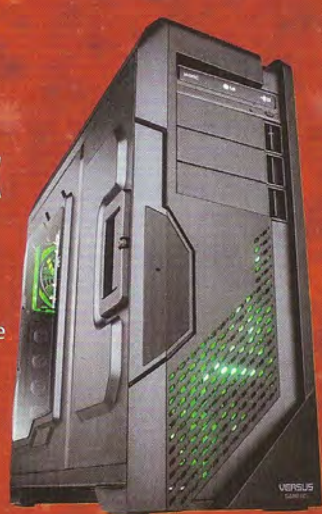


HELLDOOR BATTLEBOX VERSUS GAMERS

OC GAMING

La edición Battlebox del Helldoor de Versus Gamers está estos días de rebajas. ¡Y es un equipazo! *www.vsgamers.es*





AOC AGON AG271GQ

MONITOR GAMING 27"

Si tienes una tarjeta AMD, seguro que este monitor, compatible con FreeSync, te resultará una gran inversión. *www.game.es*





AOC AGON AG352QCX

MONITOR GAMING 35"

Un monitor curvo AOC compatible con tecnología FreeSync, y de gran tamaño, con resolución de 2560x1080. *aoc-europe.com*







PERIFÉRICOS

TECLADO RAZER BLACKWIDOW X CHROMA

TECLADO GAMING

Un teclado resistente, atractivo y que puedes configurar a tu gusto. ¡Es hasta sexy! *www.game.es*



189,95 €

TURTLE BEACH ELITE PRO

AURICULARES GAMING PRO

Es caro, pero es un producto totalmente pro, de calidad máxima y configurable a tope. Si además te haces con el TAC, súmale 179,99 € más. *www.amazon.es*



199,99 €



SOUND BLASTER X KRATOS S5

EQUIPO DE SONIDO PC 2.1

Potente y equipando un subwoofer, este equipo 2.1 puede virtualizar 7.1. Y su precio es estupendo. *www.blasterx.com*

159,99 €



SOUND BLASTER X KATANA

SISTEMA DE SONIDO

Si buscas un equipo de sonido para juegos y películas que soporte 7.1, el SoundBlaster X Katana es un sistema de lo mejor de la marca. *www.blasterx.com*



299,99 €



LOGITECH G213 PRODIGY

TECLADO GAMING

Si buscas un buen teclado gaming por debajo de 100 €, aquí tienes este modelo para ser el regalo perfecto. *www.game.es*

81,99 €





TURTLE BEACH STEALTH 350 VR

AURICULAR GAMING RV

Pensados para experiencias RV en PS4, son también compatibles con los visores Oculus Rift y HTC Vive en PC. *www.turtlebeach.com/es*



79,99 €



LAKENTO MVR

VISOR RV SMARTPHONES

La última versión de las Lakento MVR te permite experimentar la realidad virtual a un precio de lo más asequible. *www.lakento.com*



39,95 €



TURTLE BEACH STREAM MIC

MICRÓFONO STREAMING

Un micrófono de escritorio, para que tus streaming de juegos sean realmente profesionales. *www.turtlebeach.com/es*

99,99 €

DXRACER OH-RE9-NY

SILLA GAMING

Disfrutar del PC –sobre todo en partidas largas– será ahora mucho más cómodo... *www.game.es*



298,95 €

OTROS...



EL LIBRO DEL SPECTRUM

LIBRO HISTORIA RETRO SPECTRUM



Un compendio de lo mejor de la historia del ZX Spectrum hecho con amor y pasión. En la web de Dolmen Editorial.



23,90 €



NES MINI CLASSIC

MINI CONSOLA RETRO

Quizá no te la pueda regalar Papá Noel, pero es posible que para Reyes ya se hayan repuesto unidades. *www.game.es*



59,95 €



PIXEL PALS

LÁMPARA RETRO

Las figuras iluminadas de Pixel Pals dan un toque único a tu rincón de juegos. *www.game.es*



14,95 €

ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

Que una feria se dedique al indie no es noticia. Pero si reúne juegos buenos, personajes importantes de la industria y hablamos de ella en Micromanía, algo tendrá.

INDIECADE EUROPE

Desarrollo independiente con premio

Evento Internacional **Lugar:** París (Francia) **Temática:** Desarrollos indie
Web: *europe.indiecade.com* **INTERÉS:**

En París, el 18 y 19 de noviembre, se vieron las caras los desarrolladores indie, en una de esas ocasiones que no trascienden demasiado, pero que sirven para que esto funcione. Porque sí, Internet hace que el conocimiento se comparta y las colaboraciones se extiendan, pero reunirse en persona te hace subir de nivel.

Con premios y todo

Una gala en la que se enseñan juegos no puede quedarse sin trofeos. En París hubo también de esto, entre interminables jornadas de ojos abiertos. Dormir no parecía importar, según cuentan los involucrados. Pero vamos al grano, que estos nombres nos empezarán a sonar, si no lo hacían ya. Como el ganador al premio del público, «Hacktag» de Cake Studios, que sigue la moda de los multijugador asimétricos, con un edificio hasta arriba de seguridad.

La prensa eligió el precioso «Old Man's Journey», que se basa en el viaje al Oeste, como el clásico oriental. Quizá no sea eso, pero sí es la historia de un hombre que sale de su casa con rumbo desconocido. Al otro lado, el de los desarrolladores, el premiado fue «Shrug Island», que tampoco se queda corto en diseño. Aunque sus mecánicas parecen haber sido lo que más ha marcado al jurado.

Precisamente, los jueces votaron otra experiencia que entra por los ojos y quiere taladrar el cerebro. Con el espacio inhóspito de «Event» y su mezcla entre «Alien», «Portal» y otros que veamos en cada uno de sus pasajes. Toda una aventura que queremos jugar y a la que quizá le venga bien compatibilidad con Oculus Rift y HTC VIVE.



Que no nos engañe su aspecto de cuento infantil porque «Shrug Island» se ha hecho con el premio de los desarrolladores en Indiecade.



Entrar en un edificio y esquivar medidas de seguridad es lo que nos pide «Hacktag», de Cake Studios.



¿Podría «Old Man's Journey» ser más bonito? Permítenos el beneficio de la duda...

EN CAMPAÑA

NARBORION SAGA

Demonios, no-muertos y vampiros han llegado a Steam Greenlight con «Narborion Saga». Uno de esos juegos que se hacen grandes en las pantallas de los móviles. Pero que también parecen tener su hueco reservado en nuestros PC. Porque es tan clásico que lo queremos ver en grande. También, porque su mezcla de turnos y táctica, con un multijugador bastante potente, nos invita a apoyar su campaña. ¿Te hemos dicho que también parece un libro interactivo?
narborion.com





COULIN

Se nos ha pasado la campaña de «Coulin», pero aun así queríamos darle bola. Por lo tanto, vamos a ver qué tirada nos sale. Porque es uno de esos juegos que se meten en el bolsillo y van de viaje con nosotros. Con partidas para dos a doce jugadores, este juego de dados nos introduce en un mundo lleno de artefactos mágicos donde no solo tenemos números por tirada, sino arañas, bocas, coronas u ojos. Solo por esto ya nos ganó, pero el juego parece variado. Eso sí, los dados pintados son un extra.
fesmegames.com



De tanto esperarlos, algunos juegos tienden a pasar de largo sin que les demos su merecida oportunidad. Pero nos esforzamos porque no suceda, y el mejor ejemplo es el de «Owlboy», que no se nos ha escapado. Tampoco es plan de dejarnos juegos que necesitamos, como ese «Wincars Racer» que suma carreras con "power ups" a nuestra colección.

La verdad es que, con las fiestas y reuniones familiares de estos días, nunca vienen mal títulos que te hacen compartir la pantalla. Aunque el PC se haya dejado a un lado –de manera habitual– en este aspecto, demasiadas veces y las que quedan. Desde aquí, pedimos más juegos a pantalla partida y los indies son nuestra gran esperanza. ¡A ver si para la próxima cae!

ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

OWLBOY

El volador nocturno

Género: Aventura **Idioma:** Inglés **Estudio:** D-Pad Studio
Disponible: Ya a la venta **Precio:** 22,99 € **Web:** *owlboygame.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Te hemos hablado tanto de «Owlboy»... o quizá no, pero todo lo dicho ya es pasado, pues el juego del chico búho está a la venta desde el 1 de noviembre. Ha llegado a Steam con algún que otro parche, pero también con buena parte de lo prometido. Tenemos un protagonista interesante, así como un mundo de lo más cuidado y hecho de píxeles. También nos enfrentamos a una historia un tanto oscura. Aunque le habría venido bien un control más depurado, a nosotros nos van los retos y hasta se lo perdonamos. Es lo que tiene ser un súper héroe diferente, que levanta opiniones contrarias y «Owlboy» es de esos.







WINCARS RACER

De todo sobre ruedas

Género: Aventura **Idioma:** Español **Estudio:** DragonJam Studios
Disponible: Acceso anticipado **Precio:** 11,99 € **Web:** *wincarsracer.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■



Nos encanta que alguien se acuerde de las partidas locas con coches por medio, aunque se olviden de lo que más nos engancha: compartir pantalla. Es un género en sí mismo que no se ha explotado lo suficiente en PC. «Wincars Racer» llega a Steam Early Access con esa carencia, para que empecemos a sacarle jugo, pero tiene otros alicientes, como sus muchos skins y habilidades, aparte de servidores dedicados, que es un plus. A nivel técnico, gana la variedad sobre otros aspectos, pero confiamos en que los eventos online, circuitos y hasta ocho jugadores por partida online nos quiten el polvo de la carrocería.

PIXELMANÍA

MAD NORDS



Con este título no podíamos dejar de echarle un vistazo a una aventura que quiere ser grande. Aunque en la ejecución sea de lo más clásica, por el aspecto, es un homenaje tras otro, que no te puedes perder por nada del mundo.
dragonsgames.net

JUNK JACK



Si creías que «Minecraft» y «Terraria» iban a crear escuela, acertaste. Lo demuestra «Junk Jack», mientras quita y pone píxeles en 2D en un mundo a base de cuadrados.
pixbits.com

DONUTS'N'JUSTICE



Si recuerdas "Corrupción en Miami", la original, esto es para ti. Si no, también, porque más retro que un par de policías entre donuts y píxeles como garbanzos no hay nada.
fobti-interactive.com

DUNGEON SOULS



Recorremos mazmorras al estilo clásico y acabamos con todo. Esa es nuestra misión en esta aventura que se llena de objetos y hordas de enemigos. Además, tenemos 10 personajes a elegir, nada de cuatro esta vez.
laminastudios.com

Tenemos dosis medidas de «Halo» en PC, incluso con un género tan de teclado y ratón como la estrategia en tiempo real. También vemos que «Prey» mantiene mecánicas clásicas. Aunque, para clásico, «Full Throttle» y sus bandas de moteros.

FULL THROTTLE

¡Cómo nos gusta el olor a grasa de motor!

Género: Aventura **Idioma:** Por determinar **Estudio:** Double Fine **Disponible:** 2017 **Precio:** Por determinar **Web:** *doublefine.com*
INTERÉS:



Hace más de un año que nos dieron la noticia y vimos a Ben subido en la moto, otra vez. Pero el silencio de Double Fine y Tim Schafer ha sido extraño. ¡Con lo que le gusta al bueno de Tim anunciar sus logros! El juego apunta a 2017, todavía, pero ha recibido un lavado de cara total. Esperamos una nueva versión, punto por punto, como han hecho con «Day of the tentacle» o «Grim Fandango».

Lo de siempre, en dos versiones

En «Full Throttle» podremos cambiar entre versiones, en cualquier momento. Con los gráficos pixelados del original o unos totalmente nuevos para ver la diferencia. También esperamos comentarios por parte de Tim Schafer y los amigos que reuna en su proyecto. Recordemos que Dave Grossman fue el otro escritor y tienen mucho que contar.



En este «Full Throttle» de 2017 tendremos gráficos pixelados bajo otros vectoriales, recreados a partir de los clásicos.



A pesar de la renovación visual, parece que todo va a ser igual de polvoriento que hace algo más de dos décadas, cuando lo jugamos por primera vez.

DEMOS

EON ALTAR: PRELUDE



Con el segundo episodio de «Eon Altar» en Steam también hemos recibido una demo con la que probar esta experiencia de rol. Una muy cercana a los clásicos de tablero, que echa mano de una app para el control.
eonaltar.com

PRO EVOLUTION SOCCER 2017



La versión de prueba de «Pro Evolution Soccer 2017» sigue en la línea de ediciones anteriores. Con un online que permite jugar torneos, de forma paralela al título que se vende en tiendas.
konami.com/wepes

AMERICAN TRUCK SIMULATOR



El juego de conducción de camiones se actualiza con la versión 1.5. Teníamos demo hace meses, pero esta también se renueva y nos da una idea de lo que es llevar una bestia de ocho ejes por los USA.
americantrucksimulator.com

DIARIO DE DESARROLLO

BLACKWOOD CROSSING



Una aventura que nos narra la relación entre Scarlett y Finn, como cuenta su diario de desarrollo, en una trama que mezcla amor, muerte y magia.
blackwoodcrossing.com

HALO WARS 2



¿Te sorprende que un Brute sea el villano de «Halo Wars 2»? Es un renegado que ansía poder, como muestran en 343 Industries.
Canal: *youtu.be/Adh46ky_-WI*

PREY



Sabemos más del juego con los comentarios del director creativo de «Prey», Raphael Colantonio, junto a los del diseñador jefe, Ricardo Bare.
Canal: *youtu.be/OQCR6nOPOLc*

SPACE HULK: DEATHWING



Ya tenemos el juego a la venta, pero nos gusta ver cómo han incluido los cambios fruto de la beta y opiniones de la comunidad.
Canal: *youtu.be/f8ijUKQK14s*

Cuando un juego cambia tanto como «No Man's Sky», nos preguntamos quién tenía razón, el jugador o el diseñador. Lo vemos con su actualización, aunque hay otros que también mejoran, pero según los planes iniciales.

FORZA HORIZON 3 BLIZZARD MOUNTAIN

Toca ir a la nieve para divertirse

Género: Conducción **Idioma:** Castellano **Estudio:** Turn10 **Disponible:** ya a la venta **Precio:** 34,99 € **Web:** *forzamotorsport.net* **INTERÉS:**

Nieve, hielo y cuestas se suman a los terrenos australianos de «Forza Horizon 3». Con un precio que parece casi de juego nuevo, pero con unos contenidos que cambian bastante la experiencia. Las inclemencias de las alturas vienen acompañadas de 50 eventos y siete vehículos nuevos. Con el Ford GYMKHANA 9 Focus RS RX, Nissan Titan Warrior Concept, Lancia Stratos HF Group 4 y otros típicos de Rally. Tenemos más retos y opciones de exploración, con alguna que otra sorpresa escondida por las montañas.



El Ford GYMKHANA 9 Focus RS RX de 2016 es uno de los siete vehículos que se suman al catálogo de «Forza Horizon 3» con Blizzard Mountain.

NO MAN'S SKY FOUNDATION

Crecer para mejorar

Género: Sandbox **Idioma:** Castellano **Estudio:** Hello Games **Disponible:** Ya disponible **Precio:** 59,99 € **Web:** *no-mans-sky.com*
INTERÉS:

Lo tenemos a la venta desde agosto, pero queremos darle otra oportunidad. Desde Hello Games han trabajado en «No Man's Sky» para reconvertirlo, con una actualización a la versión Foundation y parches posteriores. Añade bases con edificios, modo libre, supervivencia extrema, cargueros y más.



HOW TO SURVIVE 2 DEAD DYNAMITE

Un DLC muy explosivo

Género: Acción **Idioma:** Castellano **Estudio:** Eko Software **Disponible:** Ya disponible **Precio:** 3,99 € **Web:** *Bethesda.com*
INTERÉS:

A «How to Survive 2» se suman las ratas zombie, mineros y hasta un no-muerto con la función de tanque. Es la forma en que crece el título de EKO Software. Con este DLC que suma armas explosivas, un personaje no jugable, misiones y cosas que destruir. ¡Hasta un jefe final nuevo para reventarlo todo!



MODS

SKYRIM JUEGO DE TRONOS



Un impresionante vídeo nos muestra el tráiler original de la serie con el motor de «Skyrim» y 260 mods. Falta que podamos jugarlo con solo uno instalado.

Canal: *youtu.be/Swt2DMO9x40*

ZENIMAX VS DOOMRL



Cambiarán de nombre y gráficos, por eso de no infringir los derechos de Zenimax, los actuales dueños de id Software. Pero seguirá siendo muy «Doom»...

drl.chaosforge.org

FALLOUT 4 PAPEL HIGIÉNICO



Este mod cambia algo básico y escaso en el yermo. Una broma para el 28 de diciembre, que modifica la orientación del papel higiénico.

www.nexusmods.com/fallout4/mods/11357/?

FF.AA. EN ARMA III



Aparte de una comunidad tremendamente activa de «ArmA III», vemos que el proyecto de adaptar las fuerzas Armadas al juego avanza espectacularmente.

ffaamod.es

Los géneros se llenan de juegos y no sabemos cuándo llega el nivel de saturación, hasta que es tarde para algunos. Pero no vamos a quejarnos, si son free2play y nacen con intención de cambiar el panorama. Este mes también hay novedades en este sentido.

ACTUALIZADOS

SMITE



Este MOBA también sigue su camino con actualizaciones que incluyen una nueva diosa, Nike. Por si fueran pocos, tenemos más personajes que añadir a la colección, skins, cambios que equilibran el juego y mucho más.

smitegame.com

DIRTY BOMB



Una actualización llamada "The MOFO" se encarga de mejorar la tasa de imágenes por segundo, dar un repaso al mapeado y quitar fallos en «Dirty Bomb». Por lo que se ve, parece que había mucho que arreglar en este título.

dirtybomb.nexon.net

EVE ONLINE



Con "Ascension", «EVE Online» quiere demostrar que su nueva vida como Free2Play va a ser grande. Con añadidos como los complejos de ingeniería, muchos cambios o un sistema de personajes clones para ahorrarnos tiempo.

eveonline.com

PARAGON



La lista de cambios en el MOBA de Epic Games es muy larga. Han actualizado los héroes, todos. Ha cambiado el mapa y se ha intentado que todo sea más rápido. También vemos más de 100 actualizaciones de las cartas.

epicgames.com/paragon

DAUNTLESS

Un JDR con bichos grandes y "crafteo"

Género: Rol/Acción **Idioma:** Por determinar **Estudio/compañía:** Phoenix Labs **Web:** *playdauntless.com* **INTERÉS:**

La gente de Phoenix Labs ha ganado experiencia en desarrolladoras como BioWare, Riot, Capcom o Blizzard. De ahí que no nos sorprendiera demasiado la presentación de «Dauntless», en los Game Awards 2016. La primera idea parece clara y, si te atrae, puedes apuntarte en su web para probarlo.

¿Otro cuatro contra uno?

Con ejemplos como «Evolve», que no han cuajado demasiado, en Phoenix Labs tienen un reto importante: hacer que nos interese su estilo de juego cooperativo. Uno en el que nos enfrentaremos a bestias poderosas que se alimentan del caos. Para ello, contaremos con un sistema para crear armas que nos faciliten el trabajo.

Según vemos, el mundo está lleno de texturas hechas a mano. Los escenarios recrean un planeta que ha sufrido un gran cataclismo, pero que aún está lleno de vegetación, y algo de esperanza, con muchos niveles donde jugar, pues parte de la tierra flota en el aire. Aquí también se nota la influencia de los estudios donde han trabajado antes los responsables de «Dauntless».

Las mecánicas de juego, por otro lado, nos recuerdan a «Dark Souls» o «Monster Hunter», con enemigos que nos obligan a rodar para esquivar ataques y que nos pondrán las cosas difíciles.



El sistema de cuatro contra uno va a acompañarnos durante algún tiempo y promete mejorar un juego tras otro.



El mundo de «Dauntless» ha sufrido un cataclismo que ha colocado las islas en el aire y lo ha llenado de bestias.



Las mecánicas de «Dauntless» recuerdan un poco a «Dark Souls», con revolcones por el suelo para esquivar ataques.

APÚNTATE A LA BETA

LAWBREAKERS



Llega la beta para el juego de Cliffy B en su nueva aventura fuera de Epic, «Lawbreakers», que tiene 2017 como objetivo para, no solo enseñarnos, sino dejarnos jugar en sus escenarios verticales. Se supone que la gravedad va a cambiarlo todo, con enfrentamientos entre quien defiende la ley y quienes se dedican a infringirla.

www.lawbreakers.com

BATTLETECH



Los tanques verticales de Battletech nos han acompañado desde que tenemos uso de razón. Por este motivo, no podemos dejar de interesarnos por su regreso, ahora con una versión beta en el horizonte. Una que llegará primero a quien apoyó su campaña en Kickstarter, aunque aún sin fecha definida.

harebrained-schemes.com

Ahora sí que sí. Tenemos Star Wars encima, con mucho merchandising para aprovechar el tirón. También han pasado por aquí «Assassin's Creed» u «Overwatch», este último con un premio a juego del año. Pero vamos que, a estas alturas, ya deberías haber elegido regalos.

CANDLE ART STUDIO EDITION

Un poco de arte en formato físico

Disponible: *www.game.es* **Precio:** 39,95 € **Web:** *tekustudios.com* **INTERÉS:**

Un juego con tanto arte se merecía algo especial para su formato físico. En su edición Studio viene acompañado de un libro con 50 páginas y dos láminas para colorear. Por si no tienes pinturas a mano, también encontrarás un pincel de viaje y 15 acuarelas. A esto se une un póster DIN A4 y la banda sonora con 30 temas. Por supuesto, el juego viene incluido, acompañado de una caja de coleccionista.



TYRANNY OVERLORD EDITION

¡Con 57 minutos de música para ti!

Disponible: *www.game.es* **Precio:** 73,95 € **Web:** *obsidian.net* **INTERÉS:**

Hasta cinco versiones hemos contado de «Tiranny» en sus ediciones físicas. Aunque esto último es algo relativo, pues los complementos son digitales. El conjunto más caro, "Overlord Edition", cuenta con la BSO de 18 canciones, pero también con un mapa en alta resolución, escudos, cuentos creados por el equipo, fondos de pantalla, una guía y un libro de arte. El juego lo podremos disfrutar durante muchas horas, como buen JDR lleno de opciones.



DE COMPRAS

NIGHTWING DE ARKHAM KNIGHT



Dick Grayson, también conocido como Nightwing, se presenta en la nueva colección de Prime 1 Studio con una figura de casi 70cm. De ahí que ronde los 1.000€, aunque por Arkham Knight, alguien los pagará.
prime1studio.co.jp

TOP TRUMPS DE STAR WARS



Los Episodios I-VI o El despertar de la Fuerza ya tienen sus cartas de Top Trumps. Para que echemos unas partidas entre dos y doce jugadores. Es eso o colocarlas en la estantería, junto al resto de merchan. Salen por 4,95€.
game.es

RISK THE WALKING DEAD



Otro que nos faltaba en la colección es este Risk. Uno que aprovecha la saga de Kirkman y que nos permite conquistar cada territorio de manos de los zombies u otras bandas. Lo tienes por 34,95€.
game.es

DRONES STAR WARS PROPEL

Las naves de Star Wars también se manejan en casa, con los drones oficiales que incluyen el T-65 X-wing, TIE Advanced X1 de Darth Vader y la Speeder Bike 74-Z de El Retorno del Jedi, en versión especial por 269,99€.
juguetronica.com



PARA TU COLECCIÓN

FIGURAS POP DE OVERWATCH



Que le den un premio a juego del año ya justificaría tener sus figuritas Pop. Pero no ha sido la excusa. Tienes a Tracer, Widowmaker, Reaper y más a 12,95€ la pieza. Aunque también han sacado alguna de mayor tamaño, con Winston como ejemplo, que sube hasta los 16,95€. El caso es que no les faltan detalles y esta colección nos hace pensar en que veremos una larga relación de Funko junto a Blizzard.
game.es

LECTURAS

SOY FRIKI Y TENGO NOVIA

Aunque no es el último, nos quedamos con este libro de Andrés Palomino. De momento, que ya caerán los demás, incluido el que presentó en Expocómic este año y que lleva como título "¡Por Crom!", que también tiene un nombre gracioso, igual que la serie de su web, "Las crónicas PSN". Una excusa para lanzar tiras de humor diarias y promocionar libros autoeditados o de colegas. Como la serie Palomino, que tienes por 9,90€ en formato papel y desde 1€ en digital si entras en su web.
cronicaspsn.com



Competiciones: EVO 2017 **Juego:** Varios de lucha **Fecha:** Julio 2017 **Más detalles:** *evo.shoryuken.com*

EVO 2017 SE PELEARÁ EN LAS VEGAS












Cuando en la Ciudad del juego se ponen con algo, lo llevan hasta sus últimas consecuencias y el EVO 2017 aspira a igualar los mejores combates allí vividos.

Joey Cuellar (MrWizard), Tom Cannon (Inkblot) y Tony Cannon (Ponder) son los responsables de este evento. Uno con morbo, por tener «Street Fighter V» entre sus juegos estrella y no haber reunido aún éste la calidad esperada. Pero, también, porque el EVO 2017 tendrá lugar en Las Vegas, la ciudad que ha visto combates millonarios, en boxeo, pero también en cualquier otra modalidad que dé mucho dinero. A estas alturas, los eSports ya se han establecido en Nevada y esto promete crecer como en ningún otro sitio.

Haz tu apuesta

En Las Vegas saben montar un espectáculo, así que vamos a lo interesante. Como la fecha tope del 30 de junio para registrarse. Aún hay tiempo para entrenar, porque EVO es un evento abierto a cualquiera que pague su entrada, con lo que te puedes apuntar y probar suerte. Aunque te enfrentarás a lo mejor del mundo en juegos de lucha. No faltará un premio gordo, que se repartirá de la siguiente forma entre los ocho mejores: 60/20/10/4/2/2/1/1 partes.

El formato de EVO 2017 se basa en eliminatorias. Cualquiera puede llevar su propia máquina o mandos personalizados. El espectáculo está servido y el entorno promete darle un aire especial. Así que, ya sabes, no faltes si puedes ir a Las Vegas en verano y controlas de «Street Fighter», «Super Smash Bros», «Killer Instinct», «Ultimate Marvel vs. Capcom 3», «Mortal Kombat», «Guilty Gear Xrd» o «Tekken 7».





SALÓN DE LA FAMA

ALEJANDRO GONZÁLEZ. CARBONO



En opinión de la organización y de buena parte del público, Carbono fue la estrella del ESL Masters, el torneo que se disputó durante la Madrid Gaming Experience 2016 del pasado octubre. Con Araneae como jefe de equipo y Babeta de capitán, parece que Alejandro González puede presumir de un apoyo excelente dentro del Baskonia. Eventos como la Dreamhack de Valencia o Paris Games Week en 2013, así como la Black Monster Cup Spring que ganó en 2014, quedan ya muy atrás en el tiempo. De momento, esperamos ver a Carbono mucho más frente a la pantalla con «League of Legends», juego donde su equipo tiene uno de los mejores exponentes de cara a ganarlo todo.
bknesports.com



Estrella del equipo Baskonia, Carbono fue uno de los triunfadores en la ESL Masters Madrid 2016.

Liga: Call of duty world league **Fecha de la final:** Por anunciar **Más detalles:** *callofduty.com/es/esports*

CALL OF DUTY WORLD LEAGUE 2017

Todo un año de eliminatorias y competiciones locales nos aguardan hasta la gran final de la CWL de 2017, con 32 equipos en liza.





Ya ha empezado, pero quedan muchos meses hasta que en otoño de 2017 se conozca el nombre de los campeones en «Call of Duty».

Aunque esté ligada a las consolas desde hace tiempo, la liga de «Call of Duty» es una de las más importantes en eSports. Y la de 2017 va a tener una gran repercusión a todos los niveles. Ha empezado con una previa en California, ha seguido con el primer evento abierto en Las Vegas y va camino de mezclar la competición online con encuentros presenciales. Así, hasta que veamos cómo se reparten los cuatro millones de dólares del bote.

En directo

Uno de los símbolos que ha caracterizado a CWL han sido sus eventos en persona. En ellos, la emoción y el despliegue técnico suelen estar a la par.

Para CWL 2017 han anunciado que habrá más eventos en red local que la temporada anterior. Las Vegas Open entre el 16 y 17 de diciembre pasados, Atlanta para el 10 y 12 de febrero próximos o Anaheim para los días 16 a 18 de junio son buenos ejemplos. Pero habrá más en todo el mundo, con Europa y la zona de Asia-Pacífico para completar el roster.

Citas especiales serán la de Columbus, en Ohio, con equipos de todo el mundo que competirán en abril. Veremos clasificatorias durante muchos meses y tendremos campeones temporales hasta verse las caras los 32 equipos en la final. Esta tendrá lugar en otoño, seguramente con un nuevo «Call of Duty» en las semanas previas a su lanzamiento. Aunque, este año, el protagonista es «Infinite Warfare». Al menos para los que se preparan...





LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS



LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios.
Web: *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*

ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*

SOCIALNAT

El crecimiento de la liga española de eSports SocialNAT es meteórico. La liga ha sido recientemente adquirida por la cadena GAME.
Web: *www.socialnat.com*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/socialnat*

OGSERIES UNIVERSITY

La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos.
Web: *www.ogseriesuniversity.com*

ÚLTIMA HORA



FEROX ANIMA

Tenemos un juego nuevo con el que enfrentarnos a todo el mundo en la arena, en una experiencia enfocada a la competición y con un sistema de elementos que rigen nuestras opciones de victoria. Pronto te contaremos más.
feroxanima.com

MAPAS CLÁSICOS EN COD

Parece que en Infinity Ward y Activision han cumplido con «CoD 4 Modern Warfare». Ya están disponibles 16 mapas y los seis últimos han llegado en forma de DLC gratuito.
callofduty.com



COMEDIA CON ESPORTS

Se pueden hacer películas de todo, pero esta no vamos a considerarla una de videojuegos. Porque Will Ferrell promete una de jugadores de eSports, con equipos reales entre medias.
warnerbros.com

INTEL EXTREME MASTERS

Entre febrero y marzo de 2017 tendrá lugar la XI edición de Intel Extreme Masters, con más de 560.000€ en premios. Katowice, en Polonia, volverá a ser el núcleo de los eSports con finales de «CS:GO» o «StarCraft II», junto a la IEM Expo.
intelextrememasters.com

CHINA SIN SORPRESAS

Las autoridades chinas forzarán a desarrolladores y editores para que muestren el contenido de los cofres en juegos online. Es decir, sabrán las posibilidades de conseguir cosas raras.

EN LA CASA BLANCA

Shaquille O'neal ha estado en el ajo y hemos visto un evento eSports en La Casa Blanca, al poco de ganar Trump, para promocionar el programa social sanitario "ObamaCare".

LA EVOLUCIÓN DEL VIDEOJUEGO

DEL JUEGO EN LA ANTIGÜEDAD A LOS TÍTULOS INDEPENDIENTES



El videojuego ha sabido, partiendo de unas influencias previas basadas en la tradición del juego y los referentes cinematográficos, encontrar su sitio en la industria del entretenimiento y definirse a sí mismo como medio con identidad propia.

Resulta casi imposible resumir en unas pocas líneas una tradición lúdica que nos llevaría desde el primer juego de la Historia (un juego de alrededor de 5000 años de antigüedad, todavía sin nombre, descubierto en 2013 en el yacimiento de Basur Hoyuk, en Turquía) hasta la masiva industria de entretenimiento que es el juego en cualquiera de sus vertientes a día de hoy. Sí podemos, no obstante, analizar ciertos elementos que han sido claves en el establecimiento, no ya de un hábito de juego, que es inherente a cualquier especie animal, sino de una industria y una tradición lúdica sobre la que el videojuego pudiera apoyarse y de la que nutrirse.

Contribuyen especialmente a la aparición de una industria de juego varios factores de peso: la aparición de los primeros juegos burgueses y la proliferación del juego desligado de muchas de las connotaciones trascendentales, esotéricas o religiosas de los juegos de la antigüedad, como el Mehen egipcio o el Juego Real de Ur babilónico. En esa línea se encuentran los juegos de naipes y el dominó, probablemente el primer gran juego burgués y clave para esa industria es su consolidación en Europa durante el siglo XVIII.

Es también vital apreciar el impulso que supuso la proliferación de los primeros "Kriegspiels" (juegos de guerra) a finales del siglo XIX, creados por el prusiano Barón Georg Von Reisswitz y usados inicialmente como entrenamiento militar. Estos juegos también heredan mucho de los juegos de la antigüedad que representaban conflictos bélicos, como la Petteia, el Latrunculi o la Chaturanga o el Go. Al igual que los citados, van a derivar en los primeros juegos de mesa con éxito comercial. Ejemplos de ello serán "Tactics", de Avalon Hill o "Risk" (juego creado por el cineasta francés Albert Lamorisse, que será distribuido en Estados Unidos por Parker Brothers). Estos factores contribuirán a la consolidación de una industria del juego de mesa. Más que una influencia directa, estos primeros juegos servirán como un catalizador comercial, que posibilita una industria lúdica dirigida a un gran público.

Pero la piedra angular de la industria lúdica –sobre la que se va a construir el videojuego– será la aparición de las primeras máquinas operadas por monedas que surgen a finales del siglo XIX y que se concentran en lugares conocidos como "Penny Arcades". Lugares donde los trabajadores van a gastar sus centavos o peniques en espectáculos de autómatas, juegos de habilidad o cualquier otra máquina operada por monedas (de donde viene el término coin-op). Si a ello le sumamos la popularidad creciente de las máquinas de pinball en los años 50, resulta fácil comprender que los salones recreativos van a ser un terreno abonado perfecto para que el videojuego pueda convertirse en el medio que es hoy en día.

Los primeros videojuegos

Los videojuegos se conciben en su génesis como una mera distracción o un experimento más que como un producto de entre-



LOS JUEGOS DE LA ANTIGÜEDAD

Se tiende a pensar que mucha de la industria lúdica comenzó con el videojuego, pero esa creencia es totalmente falsa. Desde un origen muy vinculado a lo religioso, como el Mehen egipcio, donde jugábamos sobre una deidad protectora de Ra, hasta juegos de representación de conflictos militares, como el Ajedrez, el juego ha estado presente en la sociedad desde sus inicios.

La Mancala es un juego milenario de cuenta y captura, de marcado carácter agrícola, ya que representa la recolección y la siembra. A día de hoy sigue habiendo torneos y jugadores de Mancala, especialmente en el sur de África.

Hay diversas teorías al respecto, pero se cree que, desde la India, la Chaturanga irá variando de nombre y reglas hasta convertirse en el Ajedrez. Muchas piezas y movimientos se mantendrán entre ambos juegos.

Lanzada en 1972, la Magnavox Odyssey se considera como la primera consola doméstica comercial de la historia. El primer año llegó a vender 100.000 unidades, a un precio de unos 100$ de la época.

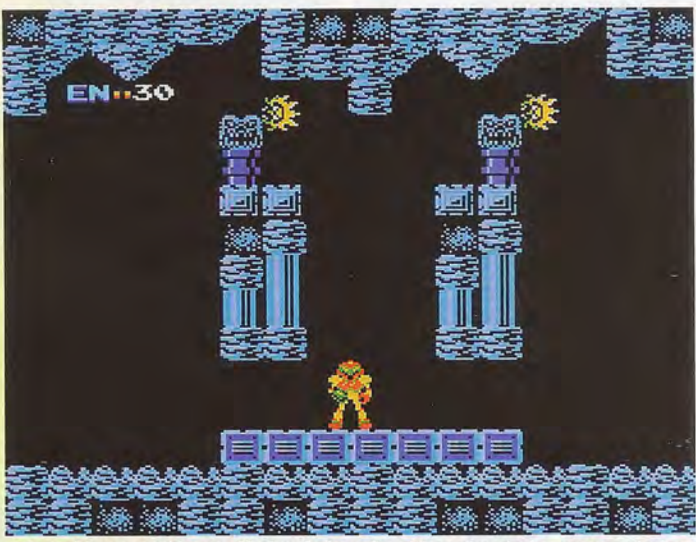
tenimiento en sí mismos. Buena prueba de ello es el primer videojuego: «Tennis for Two» (1958), creado por William Higginbotham en el Laboratorio Nacional de Brookhaven. Similar es el caso del segundo videojuego de la historia, «Spacewar» (1962), creado por un estudiante, de nombre Steven Russell, en el Instituto Tecnológico de Massachusetts.

El primero no sólo será la influencia tanto para el «Pong» de Atari como para el «Tennis» de Magnavox Oddysey (y se usará, de hecho, en la disputa que ambas compañías tendrán respecto a la autoría del juego), sino que además servirá como el punto de partida de los juegos de "paddle and ball". Entre esos juegos se encuentran desde clásicos imperecederos como «Breakout», de Steve Wozniak y Steve Jobs, hasta los primeros videojuegos deportivos, como el «Soccer» o «Davis Cup» de Taito. El segundo, iniciará la fascinación de buena parte de un sector del desarrollo hacia la temática de la ciencia ficción espacial. Inspirado en «Spacewar» estará, por ejemplo, el excelente «Asteroids», de Edd Logg y Donna Bailey, y conllevará la eclosión de un género que reinará durante años en los salones recreativos: el "shoot'em up".

Durante los primeros años del videojuego, la experiencia está basada en una relación lúdica de repetición y en la superación de una puntuación. Como mucho, encontramos experiencias "narrativizadas", pero apenas juegos con narrativa. No será hasta unos años más tarde, con la publicación de la primera edición de "Dungeons and Dragons" (1974) de Gary Gygax, editada por Tactical Studies Rules, que el videojuego se plantee hasta donde se pueden extender los límites de la narrativa lúdica. "Dungeons and Dragons" supone la aparición de los juegos de rol, un nuevo medio que hibrida a la perfección la tradición de los juegos estratégicos tradicionales con la fantasía épi-

ca de J.R.R. Tolkien, exaltando la interpretación por encima de la representación física.

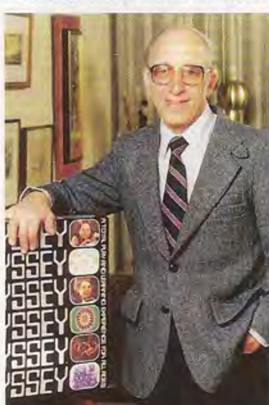
Apoyado sobre los cimientos del rol de mesa, va a surgir la primera aventura conversacional: «Colossal Cave» (1976), de Will Crowther, uno de los primeros juegos que va a intentar trasladar la narrativa de los juegos de rol al videojuego. «Adventure», nombre con el que será conocido el juego de Crowther, se convertirá en el germen de múltiples géneros: influenciará tanto de las aventuras conversacionales como a los primeros videojuegos de rol, será la inspiración de los proto-MMOs como «MUD» y «Dungeon», así como la influencia de los primeros juegos con generación procedural de contenido, como «ROGUE». También servirán como inspiración para



«Metroid» apareció a mediados de los años 80, y además de ser un auténtico clásico que ha generado cientos de imitadores, ofrecía la notable característica de tener una protagonista femenina, la cazarrecompensas Samus Aran.

UNA PATERNIDAD CONTROVERTIDA

Una de las claves de la industria del videojuego en sus orígenes es lo controvertido de su paternidad. Nolan Bushnell y Ralph Baer se disputaron durante años el título de "padre de los videojuegos". Baer concedió a Bushnell este título de forma irónica en una entrevista, remarcando que "Bushnell lleva contando las mismas historias sin sentido durante 40 años".



Ralph Baer, cuyo nombre real era Rudolf Heinrich Baer, escapó de la Alemania nazi y trabajó en Sanders, donde desarrolló la Magnavox Odyssey, la primera videoconsola de la historia. Como dato curioso, es también el inventor del juego Simon.



Nolan Bushnell, tuvo un primer contacto con el videojuego al probar el «Spacewar» de Steven Rusell durante su etapa universitaria. Será con «Pong» (una adaptación de «Tennis for Two») cuando revolucione el mundo de los salones recreativos. Atari será una piedra angular en los primeros años de la industria, hasta el crash de 1983.

> "La eclosión de la Aventura Gráfica revolucionó la narrativa del videojuego en los 80 y 90"

un joven diseñador llamado Warren Robbinett, que hará una adaptación muy libre del juego de Crowther en Atari 2600, también llamado «Adventure».

Aunque otras corrientes lúdicas puedan ser influencias en sus orígenes, mucho del peso visual y la estética del videojuego va a estar condicionada por la industria cinematográfica. Esto llega al paroxismo en los videojuegos de los años 80. No resulta extraño ver referencias constantes a los grandes éxitos del cine de acción de la época, como el "Depredador", de John McTiernan, el "Terminator", de James Cameron o el "Alien". de Ridley Scott. Todas estas películas se trasladan, de forma más o menos discreta, al mundo del videojuego. Y no hablamos de adaptaciones oficiales en ningún caso. Podemos ir desde la sutil referencia a "Alien" en «Metroid», con las estatuas Chozo, hasta el plagio descarado y deliberado de la apariencia de Snake Plissken de "Rescate en Nueva York" en el primer «Metal Gear», pasando por la secuencia introductoria de «Operation Wolf», de Taito, calcada de la emblemática secuencia de "Rambo".

Sin embargo, el mayor avance a nivel temático que se va a producir a finales de los 80 y principios de los 90 no tiene que ver con lo cinematográfico, sino con la eclosión del género que probablemente más atención ha prestado a la narrativa: la aventura gráfica. Historias complejas, de corte tanto humorístico como realista, articuladas sobre puzles de pensamiento lateral y lógica perfectamente integrados en la trama, las aventuras gráficas van a suponer hasta la inclusión del diálogo como elemento no sólo interactivo, sino jugable. La aventura gráfica va a suponer una mejora narrativa en los 90.

Otro de los factores que va a permitir expandir las experiencias de juego y desencajar al videojuego del estancamiento en esa relación lúdica de repetición va a ser la inclusión del soporte de CD en los primeros ordenadores y, posteriormente, las consolas. Por un lado, experiencias largas y complejas, de horas de duración, que se cuentan como excepciones en los años 80 se convertirán en la norma a mediados de los 90 y se convertirán en un estándar más adelante. La función de guardar la partida no será una rareza que encarecerá el coste de los cartuchos ni una exclusiva de los juegos de PC, sino que se hará indispensable.

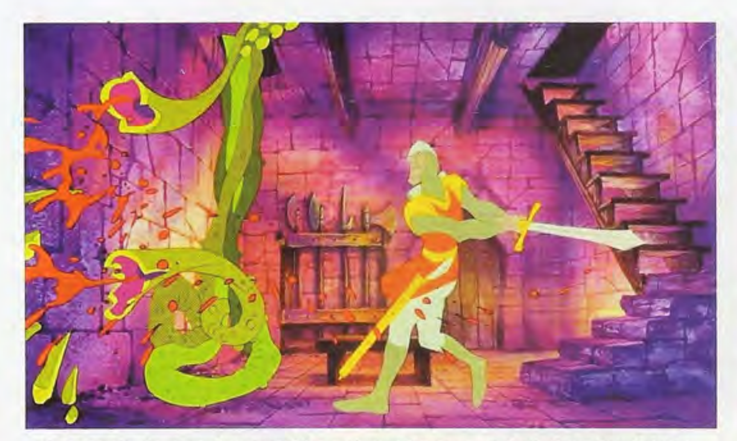
El realismo y la censura

Sin embargo, esta evolución no vendrá exenta de polémica. El establecimiento del CD como dispositivo hará que se retomen viejas prácticas de los años 80, cuando se intenta incluir el Laser Disc en los salones recreativos, con ejemplos históricos como «Dragon's Lair», de una excepcional belleza plástica, pero que a nivel jugable son poco más que una película interactiva. Este momento va a suponer la eclosión del "Full Motion Video" y la llegada del mal llamado "Hollywood Digital". Raras son las excepciones que proporciona-





Uno de los primeros juegos de MegaCD, basado en FMV. «Night Trap», fue en parte responsable de que se estableciera un sistema de censura y control de contenidos en EE.UU.



«Dragon's Lair» causó sensación en los salones arcade de los años 80. Su espectacularidad gráfica se debía a estar diseñado como una película de dibujos animados en Laser Disc, aunque su jugabilidad era bastante limitada.



ban una experiencia lúdica realmente interesante. Sí que abunda, por el contrario, juegos con cinemáticas extensas, generalmente acompañadas de actuaciones de pésima calidad y a pesar de contar en algunos casos con actores de renombre, como Dennis Hopper, Christopher Walken o Tim Curry. Irónicamente, será un juego FMV uno de los causantes de una polémica que sacudirá la industria del videojuego desde sus cimientos.

Otros problemas que se encontrará la industria va a tener que ver con el realismo y la digitalización. Originalmente, los videojuegos comenzaron con una limitación artística extrema. Poco se puede transmitir a nivel visual cuando lo único que tienes a tu disposición son puntos de luz en un osciloscopio, o en casos posteriores, los ingeniosos "overlays" de colores que se diseñaron para colocar en la Magnavox Oddysey.

El videojuego irá paulatinamente avanzando a nivel visual, superando escollos desde que un tal Jay Miner, un ingeniero de Atari, crea el "Television Interface Adapter" y el primer soporte a los sprites. La representación visual irá avanzando desde la estricta limitación de colores de la Segunda Generación de consolas, como Atari 2600, hasta los primeros escenarios tileados de las consolas de 8 bits. De allí se llegará a los primeros personajes detallados de las consolas de 16 bits.

Será esa mejora en el realismo con los primeros gráficos digitalizados, sumada a la concepción del videojuego como producto infantil, derivado de la estrategia comercial de Nintendo para introducir la NES en el mercado norteamericano tras el crash de 1983, lo que atraerá la mirada de los políticos de Washington. Muy en la línea de la senadora demócrata Tipper Gore y su "Parental Music Resource Center", el también demócrata Joe Lieberman establecerá un organismo censor conocido como el Electronic Software Rating Board, encargado de los ratings de edades. El motivo principal es la preocupación del senador por dos videojuegos: por un lado, la violencia extrema y realista de «Mortal Kombat», de Acclaim; por otro, una escena de rapto de una chica ligera de ropa en un juego de "Full Motion Video" llamado «Night Trap».

Dos juegos que, vistos a día de hoy, resultan de lo más pueril e inofensivo, supusieron en su momento el establecimiento de un organismo de censura y control (y la creación de otros organismos similares como PEGI o USK) que regula contenidos y establece barreras infranqueables y límites a los videojuegos aún a día de hoy.

Nuevas audiencias y nuevas temáticas

El 3D se convierte en la barrera estética a conquistar. Sin embargo, las limitaciones técnicas de la época llevarán a intentos para simular el 3D detallado con métodos 2D, como el prerrenderizado de juegos, como «Donkey Kong Country», o el raycasting de los primeros FPS, como «Wolfenstein 3D». A pesar de las dificultades, el 3D acabará por imponerse.

Esto llevará a un regreso a lo icónico a nivel visual. Sólo hay que echar un vistazo a los iconos del videojuego de mediados de los 90: Cloud Strife, Lara Croft o Sir Daniel Fortesque. El videojuego vive a partir de esta época (y se podría argumentar que en la actual también) un crecimiento a nivel técnico y artístico lento pero seguro. Desde mediados de los 90 hasta bien entrado el año 2000, todo son progresiones que si bien mejoran el detalle, no son un salto evolutivo como los que vemos en las primeras tres décadas de la industria del videojuego. Sistemas de física y partículas, el uso de animación esqueletal o el "lipsync" serán avances en esta época, siendo quizá el más destaca-

LA INFLUENCIA DEL CINE

El videojuego se ha apoyado, sobre todo en sus orígenes, en el medio audiovisual dominante del siglo XX, el cine. Muchos de sus referentes y referencias se encuentran, incluso a día de hoy, en el séptimo arte.



La traslación más directa del lenguaje cinematográfico al videojuego han sido las "cutscenes". Se usaban antes, pero el término lo acuña Ron Gilbert en «Maniac Mansion» (1987), para definir escenas que cortan la acción.



Desde la pose de Bill Rizer en la carátula del «Contra» (1987) de NES, directamente extraída de Schwarzenegger en "Depredador", hasta el alien que se puede ver al fondo de la imagen, los videojuegos de los años 80 estuvieron muy influenciados por el cine de acción de la época.

> **"A principios de los años 90 el 3D era el gran objetivo, pese a las limitaciones técnicas"**



¿Cómo se podía conseguir tal calidad gráfica en Super Nintendo? Rare usó en «Donkey Kong Country» gráficos prerrenderizados en un juego de consola, por primera vez, para ofrecer una sensación de mundo 3D como no se había visto.



No hay duda en calificar a «Wolfenstein 3D» como el origen del "shooter" moderno. La creación de id Software supuso una revolución que continuaría con «Doom».



Cuando apareció «Deus Ex», la libertad de acción e interacción con el mundo que ofrecía era algo a lo que los jugadores no estábamos habituados, causando sensación.

ble el uso del "normal mapping", soportado en la primera Xbox de Microsoft.

A nivel de diseño, uno de los puntos de inflexión es la aparición de mecánicas que permiten el gameplay emergente. Se suele citar «Deus Ex» (2000), de Warren Spector, como uno de los primeros ejemplos de juego que va a proporcionar una serie de sistemas al jugador para que opte por usar la fuerza, el sigilo, el diálogo o una combinación de lo que crea conveniente para completar las misiones del juego.

La llegada y popularización de internet va a tener un impacto en la sociedad. Mucho ha pasado desde el primer «Neverwinter Nights» (1991), el primer MMO, construido sobre el motor de «Pool of Radiance» y que costaba 6 dólares la hora. «Ultima Online» será la primera piedra sobre la que la comunidad de jugadores online. La expansión de esta nueva forma de jugar, más apoyada en lo social y en la interacción entre jugadores continuará con el auge en popularidad de juegos como «Everquest» y llegará a sus cotas más altas con la llegada de «World of Warcraft» (2004).

Será unos años después donde se produzca uno de los avances más importantes en el mundo del videojuego y que irá muy en consonancia con la industria cinematográfica. En 2008, la aparición de la plataforma de distribución digital de Valve, Steam, será un punto de inflexión para la eclosión del mercado independiente. Originalmente incluida como obligatoria con la instalación de «Half-Life 2», se va a convertir en el estándar de publicación para el desarrollo independiente. Por otro lado, Microsoft va a apostar por el mercado independiente con la creación de Xbox Live Arcade.

> **“Los juegos indie modernos aportan una riqueza y variedad enormes al mercado actual”**

Ambas plataformas serán clave para la creación de una industria enfocada a explorar audiencias, géneros, temáticas y estéticas distintas a lo establecido. Ya no es necesario cientos de personas para hacer un juego. De hecho, muchos de ellos surgen de equipos pequeños. Gracias a ello, tenemos ejemplos de lo más variopinto: desde una traslación casi perfecta del viaje del héroe que describe Joseph Campbell en "El Héroe de las Mil Caras" como es «Journey» (2012), experimentos con alteración de mecánicas como «Braid» (2008), estéticas que beben del expresionismo alemán como «Limbo» (2010), así como inteligentes juegos entre los espacios de la diégesis como «The Stanley Parable» (2013) e incluso una traslación de la burocracia en una dictadura soviética como «Papers, Please» (2013).

A pesar de que vivimos en una cultura del videojuego obsesionada por caídas de "framerate", "downgrades" y las comparativas gráficas entre sistemas, debemos pararnos y echar un vistazo hacia atrás para entender que, precisamente, la propia industria nos ha demostrado en múltiples ocasiones que no es la obsesión por lo visual lo que impulsa y hace crecer y evolucionar el videojuego. Con todo, y aunque todavía queda un largo trecho por recorrer, los videojuegos avanzan con paso firme hacia la plena legitimación como industria cultural. **A.G.B.**

Juegos como «Neverwinter Nights» aportaron un elemento, como las herramientas de edición, que se acabaría convirtiendo en decisivo para muchos aficionados.



La cuidada narrativa y la jugabilidad de «Half-Life 2» supusieron otro de los grandes puntos de inflexión en la manera de diseñar juegos. Sigue siendo un modelo a seguir.

EL EXPERTO





ALFREDO GONZÁLEZ-BARROS

- La realización de este taller ha estado a cargo de Alfredo González-Barros, **profesor de Historia de los Juegos, Teoría del Juego y Diseño de Juegos 2D en el Grado en Diseño de Productos Interactivos y Videojuegos en U-tad.**
- Comenzó como **Diseñador de Niveles** en el año 2005 y desde entonces ha trabajado como **Diseñador de Juego, Diseñador de Niveles, Diseñador Narrativo y Productor en empresas como Freedom Factory Studios, Gameloft, Zed o Enigma Software Productions.** Tras trabajar con licencias de **DC Comics, Warner Bros. o Cartoon Network** y **publicar más de 8 títulos en 5 plataformas,** desde móviles a consolas, pasando por el PC. **Actualmente compagina la enseñanza en U-tad con el desarrollo de videojuegos independientes en su empresa, Underdog Studios.**

BIBLIOGRAFÍA

- **Videojuegos y mundos de ficción,** Antonio J. Planells. Cátedra, 2015
- **Libertad Dirigida,** Víctor Navarro. Shangrila, 2016
- **Replay: The History of Videogames,** Tristan Donovan. Yellow Ant Media, 2010
- **Ultimate History of Videogames,** Steve L. Kent. Three Rivers, 2001.

EN PORTADA MDK

¡El juego que rompió todos los moldes!

Un héroe que sólo lo es por accidente, un científico anciano y algo tocado del ala y un perro biónico. Kurt, el dr. Fluke Hawkins y Bones. El trío de personajes que se convertía en el único recurso para combatir la invasión alienígena de la Tierra surgió de la creatividad que se gestaba, hace 20 años, en las oficinas de Shiny Entertainment, que poco antes había adquirido una notoriedad global importante por la saga «Earthworm Jim».

«MDK» sería el primer juego para PC del estudio fundado por David Perry, y llegó para trastocar las reglas del género de la acción con un título original, divertido a más no poder y dotado de una jugabilidad asombrosa.

Las claves de un juego realmente único

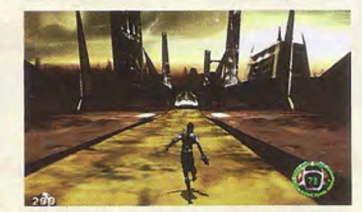
En el número 18 de Micromanía echábamos un vistazo a las claves del desarrollo del juego de Shiny, desde su apartado artístico hasta su tecnología. Era un título que hacía del motion capture uno de los elementos vitales de las animaciones y la acción, lo que unido a una vista completa del personaje en tercera persona, ofrecía unas referencias espaciales únicas que potenciaban la jugabilidad.

Armas explosivas

La combinacion de plataformas, disparos y elementos como el mítico zoom que podíamos realizar sobre los elementos del escenario gracias al casco del protagonista, eran sólo la punta del iceberg del diseño de acción de «MDK». Y es que otro apartado, el arsenal, hacía algo único del juego: la bomba más interesante del mundo, el "dummy" señuelo, el tornado, el poder más cobarde del mundo... La diversión estaba a punto de reventar con «MDK».



Kurt, el protagonista, poseía algunas herramientas como un paracaídas genial con el que también planeaba.



Combatir una invasión alienígena era el principal objetivo en «MDK», pero su brutal jugabilidad era lo mejor.



MICROMANÍA 18, TERCERA ÉPOCA
Hace 20 años uno de los juegos más rompedores del momento estaba en desarrollo en las oficinas de Shiny Entertainment y tomana la portada del número 18 de Micromanía. «MDK» llegaba para trastocar las reglas de los títulos de acción en PC.



El mundo de «MDK» era futurista, surrealista y hostil, y nos enfrentábamos a él con algunas de las armas más alucinante y divertidas imaginables.



EL PERSONAJE DAVID PERRY

David Perry se hizo un nombre en el desarrollo durante la época de 8 y 16 bit, pero fue tras fundar Shiny Entertainment y lanzar juegos como «Earthworm Jim», «MDK», «Messiah», etc. que se convirtió en una figura de relumbrón, para concluir esta etapa tras hacerse con la licencia de los juegos de «The Matrix». Después fundó Gaikai, y actualmente actúa como promotor de nuevos talentos en la industria.

VIRTUA FIGHTER Y LA NUEVA LUCHA

La lucha de nueva generación también llegaba al PC



Cuando, sólo un par de años antes de este número 18 de Micromanía, llegaban al mercado las consolas de 32 bit, parecía que el PC se quedaba detrás en cuanto a innovación tecnológica y la disponibilidad de ciertos géneros. Pero era sólo cuestión de tiempo que algunos títulos emblemáticos de consola, como los juegos de lucha, acabaran apareciendo también en PC, y en versiones mejoradas. En este número de Micromanía podíamos echar un vistazo a la nueva generación de juegos de lucha, con «Virtua Fighter Remix» y «Toh Shin Den» mostrando un aspecto espectacular en nuestros discos duros. Era, también, una piedra de toque sobre las posibilidades de Windows 95 como S.O. para juegos, que ya empezaba a mostrar, de verdad, todo su potencial.





EL REGRESO DE JON RITMAN

Cuando en los 80 los micros de 8 bit eran los reyes, nombres propios, como Jon Ritman, se convirtieron en leyenda. El creador de la saga «Match Day», «Head over Heels» o «Batman» llevaba un tiempo desaparecido, pero fuimos testigos de su regreso con su nuevo estudio, Cranberry Source, y su proyecto «Q.A.D.» –The Quintessential Art of Destruction– que, desafortunadamente, pasó sin pena ni gloria.







MICROMANÍA 18 TERCERA ÉPOCA

Estábamos a mitad de año, y era el momento de ver lo que el futuro nos deparaba. Llegaba el E3 y anticipábamos juegos revolucionarios...


AH-64D LONGBOW
LA MÁQUINA PERFECTA

AH-64D LONGBOW

Cuando los simuladores eran mucho más relevantes como género que hoy, surgían joyas del mismo como el mítico «AH-64D Longbow», aún recordado por los fans.


LAS NUEVAS ESTRELLAS DEL SOFTWARE
psygnosis city of lost children

E3

Viajábamos a Los Ángeles y nos dábamos una vuelta por el Convention Center, para conocer los nuevos proyectos de las compañías. ¡Ah, qué juegazos!


KICK OFF 96
LA HERENCIA DE DINO DINI

KICK OFF 96

Otro de los grandes nombres de la industria volvía en este número de Micromanía, mostrando la cara de la evolución de «Kick Off», dando el salto a las 3D.


EL VERDUGO DE QUAKE
UNREAL

UNREAL

«Quake» se había convertido en el juego que lo cambió todo en la acción y la tecnología 3D, pero ya surgían nombres como «Unreal», dispuestos a tomar el relevo.

EN PORTADA
SPORE
El juego que nos enseñó a crear vida

Parece mentira que hayan pasado ya diez años dese el espectacular E3 de 2006, cuando se presentaron juegazos en desarrollo que estaban llamados a convertirse en clásicos. De «BioShock» a «Crysis», la feria de Los Ángeles fue sensacional, pero el concepto tan rompedor con que se presentó Will Wright mostrando «Spore», su nueva criatura –literalmente–, nos dejó anonadados. El, a la postre, último proyecto original de Wright en Maxis y EA llegó y sorprendió, y se convirtió en la estrella de la feria, con todo merecimiento.

Un nuevo mundo

Intentar encasillar a «Spore» era todo un desafío, casi tan grande como el mismo juego: ¿Era estrategia? ¿Un God Game? ¿Tal vez un simulador de vida? ¿Un JDR? Pues un poco de todo, la verdad. El objetivo era coger una célula, hacerla evolucionar en un ser vivo complejo, desarrollarlo, crear una especie, hacerla mutar y convertirse en dominante en un mundo hostil en que debía competir con muchas más especies controladas por la IA. Con el tiempo, podíamos explorar el espacio, colonizar planetas –o conquistarlos por la fuerza– y convertirnos en amos del universo conocido.

«Spore» tardó en aparecer, lo hizo en distintas fases –como editor de criaturas y como juego completo– y no triunfó tanto como se preveía, pero fue un juego que dejó huella y marcó la carrera de Wright totalmente.



La parte final de «Spore» nos llevaba a descubrir y colonizar nuevos planetas, incluso combatiendo.



Partiendo de una simple célula, «Spore» nos descubría la fascinante evolución de una criatura y su hábitat.

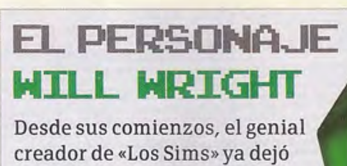


La lucha por la supervivencia y la relación con otras especies también ocupaba buena parte de la experiencia de «Spore». ¿Lograste ser la dominante?



MICROMANÍA 137, TERCERA ÉPOCA

En el número 137 el E3 era la estrella, y dentro de los juegos presentados en la feria de L.A., el genial concepto de «Spore» se llevó a todo el público de calle. El juego de Will Wright era tan sorprendente como fascinante y prometía experiencias únicas.



EL PERSONAJE
WILL WRIGHT



Desde sus comienzos, el genial creador de «Los Sims» ya dejó bien claro que lo suyo era hacer juegos únicos. Los conceptos que Wright siempre manejó con su estudio, Maxis, nos han dejado algunos títulos míticos además de la mencionada saga publicada por EA: «SimCity», «SimLife», «SimAnt», «Spore»... Dejó Maxis y EA en 2009 para dedicarse a investigar nuevas formas de entretenimiento.

DESTACADO
PREY
El «Prey» que fue «Prey» antes del nuevo «Prey»



Entre las previews que encontramos en el número 137 de Micromanía nos topamos con un título que está más de moda que nunca. Sí, diez años después volvemos a oír hablar de «Prey», pero el nuevo juego de Bethesda no tiene nada que ver con este «Prey» de hace 10 años. De hecho, hasta el «Prey» de hace diez años, con su original protagonista –Tommy, un nativo americano y su halcón dimensional, Garra–, una acción que jugaba con el espacio, la gravedad, los portales de transporte y una invasión alienígena, era una evolución del concepto original de 3D Realms... –¡planteado diez años antes!

Así, han pasado 20 años de historia de «Prey», en el que el juego que aparecerá en 2017 será un reinicio de una saga compuesta por un único y sensacional juego.





STRANGLEHOLD

¿Un director de cine consagrado metido a creador de videojuegos? ¡Pues sucedió! Con «Stranglehold», John Woo se metió en la industria del juego aportando al género de acción su particular visión de la misma, gracias a su dilatada experiencia en películas. Movimientos encadenados, cámara lenta, espectáculo visual de primer orden y un entorno destructible. ¡Casi nada!





MICROMANÍA 137 TERCERA ÉPOCA

Eugiteca tureicab is soluptassi ipienet molorerae ipiditiorem quiati autatur acest quo ime la ta commolut odic totatur emporenia pos pa quam



CRYSIS
Las primeras imágenes del juego que estaba predestinado a poner el género de acción patas arriba se dejaban ver. Crytek ha cambiado mucho desde entonces.



E3 2006
¡Vaya pedazo de feria vivimos! Tantos y tan buenos juegos que aún no sabemos cómo pudimos meter tanto contenido en tan pocas páginas. ¡Viva el E3!



RISE OF LEGENDS
Los fans de la estrategia aún recuerdan este sensacional juego en el que la tecnología se combinaba con la magia, y la evolución de las facciones era algo brutal.



TOMB RAIDER LEGEND
No cabe duda de que «Legend» era una de las mejores entregas de la saga «Tomb Raider», y dedicamos un montón de páginas a su solución completa.

CLÁSICOS DE VUELTA

CIVCITY ROME



Un «Civ» diferente era lo que nos ofrecía Firaxis en «CivCity Rome». Aquí la construcción del imperio, más que su gestión, era la clave. Sí, es lo que los sajones llaman un "builder". ¿No lo conocías? Está en GOG.
■ *www.gog.com/game/civcity_rome*

CIVILIZATION III COMPLETE



Ahora que conocemos la sexta entrega, ¿qué tal volver al estilo clásico? «Civilization III Complete» aparece en GOG para que los puristas revivan sus glorias, turno a turno.
■ *www.gog.com/game/sid_meiers_civilization_iii_complete*

SPACE ROGUE CLASSIC



Rol, simulación, aventura espacial... «Space Rogue Classic» ofrecía todo eso en 1989 y lo vuelve a hacer ahora, en GOG, para que disfrutemos de la vida en el espacio.
■ *www.gog.com/game/space_rogue_classic*

Este mes los aniversarios copan nuestras páginas, con juegos que, además de cumplir años, alguno de ellos está a punto de volver, aunque algo cambiado, claro. ¿Llegaste a jugarlos?

10 ANIVERSARIO PREY

Mística nativa contra invasiones alienígenas

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Inglés (español edición física) ■ **Estudio/compañía:** HumanHead ■ **Lanzamiento:** 2006
■ **Precio:** Variable ■ **Consíguelo en:** *www.g2a.com o ediciones físicas en eBay* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■■

Soñamos con el «Prey» que Arkane nos traerá en 2017, pero hace 10 años apareció el «Prey» que 3D Realms anunció hace, hoy, casi 20 años. Tommy, el protagonista, libraba una batalla mística y física contra unos invasores alienígenas ayudado por su cultura nativa americana y su espíritu guía. Juegos con la gravedad, los portales y una acción desenfrenada lo hacían un juego diferente.





Por aquello de las licencias, este «Prey» ha desaparecido de la tienda de Steam, pero se pueden comprar claves en G2A o ediciones físicas en eBay.



Una invasión alienígena, portales, un protagonista indio... «Prey» apareció, tras muchos avatares, a finales de 2006, convirtiéndose en un juego estupendo.

MÁS MEGADRIVE EN KICKSTARTER

TANGLEWOOD Y COFFEE CRISIS PARA MEGADRIVE

Los fans de los 16 bit saben muy bien que, aunque pocos, se siguen produciendo juegos para consolas como MegaDrive, aunque no suela ser algo que trascienda. Plataformas como Kickstarter son vitales para estos proyectos, y recientemente ha habido dos que han aparecido en la web de crowdfunding. Se trata de «Tanglewood», un plataformas en el que manejamos a Nym, una pequeña criatura del bosque separada de su manda, y «Coffee Crisis», un beat'em up plagado de acción e invasores alienígenas. Ambos tienen una pinta genial.
■ *http://kck.st/2fME2Ra*
■ *http://kck.st/2emoVsG*



10 ANIVERSARIO
NEVERWINTER NIGHTS 2

¡Más rol para al fan más veterano!

■ **Género:** Rol ■ **Idioma:** Español (texto) ■ **Estudio/compañía:** Obsidian/BioWare ■ **Lanzamiento:** Noviembre de 2006
■ **Precio:** 18,59 € (GOG) ■ **Consíguelo en:** *www.gog.com/game/neverwinter_nights_2_complete* **INTERÉS:**



Cuatro años después del «Neverwinter Nights» original, llegaba en noviembre de 2006 su continuación. Un juego de rol también basado en el universo D&D, aunque en las reglas de la versión 3.5, más sofisticado, atractivo visualmente y dotado de distintas innovaciones en su jugabilidad. La posibilidad de controlar de forma completa a los personajes del grupo, el soporte multijugador, la continuidad de las herramientas de edición para hacer mods –aunque cambiaron el nombre de «Aurora Tools» a «Electron Toolset», y asimismo, cambio de estudio –BioWare dejó el desarrollo en manos de Obsidian– fueron algunas de las diferencias. Tuvo dos ediciones de coleccionista gloriosas –Lawful Good y Chaotic Evil– y hoy aún puede disfrutarse en su versión más completa, gracias a GOG.com ¡Genial!
www.gog.com



La gestión de los miembros del grupo y el multijugador eran dos de los pilares más relevantes de la acción en «NWN 2» y del fantástico mundo en que se ambientó.



La opción de desarrollo "amateur" se seguía manteniendo gracias a las herramientas incluidas, aunque cambiaban su nombre a «Electron Toolset».

LA WEB DEL MES

YO TENÍA UN JUEGO



Noticias retro, una revista en formato pdf, amor por los 8 bit patrios y extranjeros... Eso es lo que puedes encontrar en una de las web retro más molonas de Internet.

Sus responsables, dedicados a esto por amor al arte, se encargan de actualizar las noticias y contenidos propios cada pocos días, aunque es cierto que nos gustaría que hubiese más aún, pero sabemos que el tiempo es limitado. En todo caso, merece mucho la pena echarle un ojo. Y tienen un montón de links a revistas amigas y retro.
■ *www.yoteniaunjuego.com*



Revistas y juegos propios. Además del contenido web, puedes encontrar anuarios en DVD que incluyen juegos retro y revistas en PDF para descargar. ¡Llévatelo a todas partes!



SMACH Z

LLÉVATE UN PC EN EL BOLSILLO

Tras concluir con un éxito rotundo su campaña de Kickstarter –la segunda, en realidad– Smach Z ha pasado de convertirse en proyecto a hardware en desarrollo. ¿Es posible tener un PC en la mano para jugar a los títulos de Steam sin problemas? Eso aseguran sus creadores, Smach Team, un estudio mallorquín que ha conseguido reunir casi el doble de financiación que la buscada en la campaña. Los numerosos y complejos detalles y posibilidades de esta atractiva máquina los tienes en la página de Kickstarter.
■ *http://kck.st/2ehxBma*



DOS ESTILOS, FRENTE A FRENTE

EQUIPOS GAMING VS. CLÓNICOS. ¿CUÁL ES MEJOR?

Cada vez más marcas venden ordenadores pensados para el gaming. Cuando vas a comprar un nuevo PC, es inevitable no sentirse tentado. ¿Qué es más rentable, comprar un ordenador de marca o uno clónico montado por ti mismo? ¡Veámoslo!

La rivalidad entre los PC de marca y los clónicos es tan vieja como la informática, desde que los procesadores clónicos de Cyrix y AMD comenzaron a competir con los Intel que montaban los IBM PC, en los años 90.

Pero, antes, los ordenadores de IBM, HP, Dell, etc. estaban enfocados al entorno educativo y empresarial. Los equipos para juegos eran todos clónicos, nos los montábamos nosotros mismos, o lo hacían las propias tiendas.

Hoy en día las cosas han cambiado. El gaming se ha vuelto tan popular, incluso a nivel profesional, que expertos fabricantes de componentes como MSI, Acer, Asus, etc. ofrecen PC para Gaming con unas prestaciones excelentes y a unos precios muy interesantes.

Cuando tenemos que comprar un PC nuevo es inevitable mirar precios y plantearnos la gran duda: ¿pillo un PC de marca, o me lo monto yo mismo?

Para intentar resolver el problema hemos seleccionado cuatro PC gaming de gama alta de marca y luego hemos montado cuatro PCs equivalentes con las mismas componentes, comparando precios. Pero antes de ver las cifras, vamos a echar un vistazo a las ventajas y los inconvenientes que presentan ambas opciones.

Los PC Gaming de marca

Como hemos dicho, hace años los PC de marca estaban pensados para las escuelas y las empresas. Pero con el resurgir de los juegos de PC gracias a Steam, los juegos online y los eSports, fabricantes especializados en hardware para gamers como MSI, Acer, Asus, y otros han comenzado a montar PC para juegos con un excelente rendimiento a precios interesantes. Estas marcas son expertas en hardware para juegos, así que saben elegir las componentes para que funcionen bien juntas, obteniendo un excelente rendimiento.

¿Qué ventaja tiene comprar un PC para gaming? Ya hemos visto la primera. El hardware suele es-



La fuerza de los eSports. Son una de las razones de que los PC para gaming sean cada vez más populares.



Para la oficina. Antes, los PC de marcas como Dell o HP estaban pensados para trabajar o estudiar. ¡Cómo han cambiado las cosas!

tar bien engrasado y equilibrado porque ha sido elegido por verdaderos expertos en gaming, que saben muy bien lo que se hacen. En algunos casos incluso se personalizan ciertas componentes o conexiones para que el rendimiento sea mejor. También suelen aplicar opciones de overclocking de fábrica.

Esto nos lleva a otro de sus puntos fuertes: el diseño. Este tipo de ordenadores suelen utilizar cajas personalizadas en donde se ha optimizado el diseño interno, para ofrecer una presentación más espectacular.

Son una muy buena opción si no tienes ni idea de hardware y no sabes cómo elegir los componentes de un PC. Simplemente buscas un ordenador para juegos dentro de la gama baja, media o alta, y listos.

El servicio técnico también es una característica a tener en cuenta. Si tienes dudas sobre el funcionamiento o sufres algún problema, la marca pondrá un técnico a tu servicio y solucionará los problemas rápido porque conoce el hardware del ordenador.

El principal hándicap de los PC de marca para gaming es, lógicamente, su precio. Son más caros, por lo general, que los PC clónicos que montas tu mismo con un hardware similar, tal como vamos a ver a continuación.

Puesto que sólo se lanzan nuevos modelos cada pocos meses suelen ir un paso por detrás en cuanto a tecnología, pues los PC clónicos se montan con las últimas placas gráficas y procesadores que acaban de salir al mercado. Además, al no poder elegir tú sus componentes, es posible que no se ajusten a la perfección a tus gustos o necesidades. Sólo tienes unas pocas configuraciones de hardware a elegir, así que las tomas o las dejas.

Finalmente, debido a su diseño personalizado en ocasiones son más complicados de ampliar que un PC sin marca, y ciertos componentes pueden no encajar en su interior, o ser incompatibles.

Un PC "DIY"

La mayoría de los gamers se montan su propio PC, ya sea por iniciativa propia o con ayuda de una tienda.

El principal problema es que necesitas tener unos conocimientos básicos de hardware para elegir los componentes y que además sean compatibles entre sí. Cada procesador tiene su propio slot y rinde mejor con ciertas velocidades de la memoria RAM, por ejemplo.

La ventaja de montarte tu PC es que tendrá exactamente lo que quieres, nadie decidirá por ti. Puedes mezclar componentes a tu antojo. Lo mismo se aplica al aspecto externo, al poder seleccionar la caja, e incluso hacer modding.

Será un PC a la última porque podrás elegir tarjetas gráficas o procesadores que acaban de salir, y tendrás a tu alcance muchas más marcas y opciones. También podrás ampliarlo cuando quieras sin preocuparte de romper la garantía o sufrir trabas del servicio técnico.

Lo ideal es que puedas comprar los componentes y montarlo tu mismo, pero ni siquiera eso es necesario. La mayoría de las tiendas ofrecen un servicio de montaje con el que te ensamblan el PC con el hardware que elijas por un precio que suele rondar los 60€, que no es muy alto teniendo en cuenta lo que vale un PC gaming.

Una solución intermedia es adquirir los PC que ya venden montados las propias tiendas de componentes. No son PC "de marca" así que son algo más baratos y te ahorras tener que hacerlo todo tú.

¿Cuáles son las desventajas de ensamblar tu propio PC? La primera es que hay que saber lo que se hace. Los diferentes componentes tienen que ser compatibles entre sí y trabajar bien juntos, algo que a veces no se ve a simple vista. Existen marcas que no se llevan bien y en otros casos tienes que elegir con cuidado modelos y velocidades para obtener el máximo rendimiento. Un montador profesional de un PC de marca conoce estas cosas, así que sus ordenadores posiblemente ofrecerán un mejor rendimiento que uno ensamblado de forma amateur, aún con un hardware que sea similar.

Un PC gaming lo compras, lo enchufas y listo, mientras que con un clónico necesitarás varios días para elegir los componentes, esperar a que la tienda los consiga, montarlo, instalar el Sistema Operativo, etc.

Por último, hay que valorar el servicio post-venta. Con un PC montado por ti mismo la garantía la ofrece cada fabricante de cada componente. Si se estropea el procesador tendrás que contactar con Intel, si falla tu placa gráfica Gigabyte –por ejemplo–, con esta compañía, etc. En muchos casos este servicio técnico es deficiente y no tan cercano como el del fabricante del PC. Es un aspecto importante si no entiendes mucho de hardware o no puedes estar mucho tiempo sin ordenador si se te estropea. Hay marcas que incluso ofrecen un PC de repuesto mientras arreglan el tuyo.



Tu sello personal. Muchos PC de marca incluyen espectaculares iluminaciones LED.

El precio

Conviene estudiar los pros y los contras que hemos valorado porque ni todo es blanco, ni todo es negro, y en ocasiones el servicio post-venta o la tranquilidad de un hardware bien equilibrado son cuestiones que marcan la diferencia.

Pero sabemos que, al final, mucha gente lo que valora es el precio: cuando el hardware es similar, se suele optar por la solución más barata.

¿Cúal es la diferencia de precio entre un ordenador de marca y un clónico montando por ti mismo con un hardware similar? Vamos a comprobarlo en la comparativa que viene a continuación.

Hay que tener en cuenta que muchos PC de gaming usan placas base personalizadas o componentes overclockeados que no es posible comprar en tiendas, pero hemos igualado el hardware todo lo que hemos podido. **J.A.P.**



Multipantalla. Con un ordenador de gama alta podrás hacer "frikadas" como jugar en cuatro monitores a la vez. ¿Mola o no mola?

"Hay que estudiar pros y contras antes de decidir si compras un PC o lo montas tú"

LOS MEJORES PC GAMING DE GAMA ALTA

MSI VORTEX G65VR SLI



MSI hace lo imposible: introduce un PC Gaming en un chasis de 6.5 litros y 27.8 centímetros de altura.

Que su tamaño no te engañe. Viene con un Intel Core i7 de 6ª generación con 64 GB de RAM y una potentísima gráfica GeForce GTX 1080. Posee además dos tarjetas de red a 1000 Gbps, dos puertos USB 3.1 Type C, y tecnología de audio 3D 7.1 Nahimic 2, de origen militar.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- **Torre:** Personalizada
- **Procesador:** Intel Core i7 6700K 4 cores a 4 GHz (4.6 GHz OC)
- **Memoria:** 64 GB DDR4 a 2133 MHz
- **Placa Base:** Personalizada con chipset Intel Z170
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 1080 con 8 GB de VRAM
- **Almacenamiento:** 512GB M.2 SATA SSD y disco duro de 1 TB SATA 3 7200 rpm
- **Conexiones:** WiFi 802.11ac, 2 x conector de red RJ45 1000 Gbps, 2 Thunderbolt 3, 2 USB 2.0, 4 USB 3.0, 2 x USB 3.1 Tipo C, Sonido 7.1, Bluetooth 4.1, lector de tarjetas
- **Sistema Operativo:** Windows 10
- **Fuente de alimentación:** 450W
- **Otros:** No.

4.299 € en PcComponentes

es.msi.com/product/vortex/VORTEX-G65VR-6RE-SLI.html

ASUS ROG GT51CA-SP001T



Esta monstruosidad puede hasta con 2 tarjetas Titan X en SLI, pero aquí hemos elegido el modelo con solo una, Intel Core i7 6700K a 4.2 GHz, y 32 GB de RAM. El sistema de refrigeración reduce la temperatura un 31% más que los sistemas tradicionales, con una mezcla de refrigeración líquida y canales de ventilación independientes. El diseño de la caja es espectacular y la iluminación es personalizable.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- **Torre:** Personalizada
- **Procesador:** Intel Core i7 6700K 4 cores a 4.2 GHz (4.6 GHz OC)
- **Memoria:** 32 GB DDR4 a 2133 MHz
- **Placa Base:** Personalizada con chipset Intel Z170
- **GPU:** NVIDIA Titan X con 8 GB de VRAM
- **Almacenamiento:** 256GB M.2 SATA SSD y disco duro de 2 TB SATA 3 7200 rpm
- **Conexiones:** WiFi 802.11ac, conector de red RJ45 1000 Gbps, 2 USB 2.0, 8 USB 3.0, USB 3.1 Tipo C, Sonido 7.1, Bluetooth 4.0
- **Sistema Operativo:** Windows 10
- **Fuente de alimentación:** 500W
- **Otros:** Teclado y ratón, lector Blu-ray, grabador DVD.

2.999 € en MediaMarkt

tiendas.mediamarkt.es/p/pc-gaming-asus-gt51ca-sp001t-i7-6700-32gb-ram-2tb-256-gb-ssd-1329078

ACER PREDATOR AG6 710



La gama Predator AG6 tiene este modelo que monta una GTX 980. Viene con un procesador Intel Core i7 6700K, 64 GB de RAM, disco duro de 3 TB con SSD, sonido Sound Blaster X-Fi MB5 y complementos como un ratón y teclado gaming.

Hay que destacar la caja con ventilación IceTunnel y botón turbo para overclockear el PC. Puedes conectar disco duros internos abriendo un slot en el frontal.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- **Torre:** Personalizada
- **Procesador:** Intel Core i7 6700K 4 cores a 4 GHz (4.6 GHz OC)
- **Memoria:** 64 GB DDR4 a 2133 Mhz
- **Placa Base:** Personalizada con chipset Intel Z170
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 980 con 4 GB de VRAM
- **Almacenamiento:** 256GB M.2 SATA SSD y disco duro de 3 TB SATA 3 5900 rpm
- **Conexiones:** WiFi 802.11ac, conector de red RJ45 1000 Gbps, 2 USB 2.0, 6 USB 3.0, Sonido Sound Blaster X-Fi MB5, Bluetooth 4.0, lector de tarjetas
- **Sistema Operativo:** Windows 10
- **Fuente de alimentación:** 730W
- **Otros:** Teclado y ratón gaming steel, grabadora DVD.

2.795 € en Amazon

www.acer.com/ac/es/ES/content/predator-g6-series

PCCOM PLATINUM PRO



Hemos incluido un PC de marca "blanca" gaming montado por PcComponentes. Utiliza componentes estándar, pero seleccionados y montados por expertos.

Su caja, elegante, pero espartana, esconde el ya clásico i7 6700K, con 16 GB de RAM DDR4 (algo justa, pero ampliable), una tarjeta GTX 1080 y disco duro de 3 TB. Un buen equipo coordinado con una placa MSI Z170A Gaming M7 y una fuente de 860W.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- **Torre:** Phanteks Enthoo EvolV Gris
- **Procesador:** Intel Core i7 6700K 4 cores a 4 GHz (4.6 GHz OC)
- **Memoria:** 16 GB G.Skill Ripjaws V DDR4 3200 PC4-25600 2x8GB CL16
- **Placa Base:** MSI Z170A Gaming M7
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 1080 con 8 GB de VRAM
- Almacenamiento: Kingston HyperX Savage SSD 480GB SATA3 y HD Seagate Desktop 7200.14 2TB SATA3 64MB
- **Conexiones:** WiFi 802.11ac, conector de red RJ45 1000 Gbps, 3 USB 2.0, 2 USB 3.0, 4 USB 3.0 Type C
- **S. O.:** Sin Sistema Operativo
- **Fuente de alimentación:** 860W
- **Otros:** Ventilador CPU NZXT Kraken X61, Teclado y ratón, grabadora DVD.

2.159 € en PcComponentes

www.pccomponentes.com/pccom-platinum-pro-intel-i7-6700k-16gb-2tb-480ssd-gtx-1080-

CONSEJOS PARA MONTAR TU PROPIO PC

¿Has decidido hacerlo todo tu mismo? ¡Adelante, es divertido! Pero, actúa con cabeza, un ordenador es una máquina sofisticada y debe funcionar bien durante mucho tiempo...

Hazte un borrador. Como punto de partida, haz un borrador con los componentes principales y calcula el precio para obtener un presupuesto. Quita o añade componentes hasta que se ajuste a lo que tienes pensado pagar.

Infórmate bien. Entra en foros de hardware y consulta y pregunta sobre las componentes. Asegúrate de que son compatibles entre sí y de que obtienes el mejor rendimiento. No basta con elegir marca y modelo, en casos como la placa base, el procesador, la gráfica o la RAM tienes que analizar velocidad del bus, de la memoria, los tipos y cantidades de slots, etc.

Céntrate en lo principal. No añadas periféricos a la lista como impresoras, lectores de tarjeta, discos duros extra. Compra lo básico. El resto lo podrás añadir más adelante.

Cuanto más tiendas, mejor. No te centres en una tienda. Consulta precios en diferentes tiendas físicas y online, y que no te preocupe comprar componentes en varias distintas. A fin de cuentas la garantía la pone el fabricante de cada parte.

Pide asesoramiento profesional. Pide consejo a la tienda para que te diga si has elegido bien el hardware y se te falta algo importante. Si es preciso pídeles que te monten el PC, aunque tengas que pagar. Es importante que el montaje esté bien hecho para que no surjan problemas.

Actualiza la BIOS. Tras el primer arrancado actualiza la BIOS y repasa su configuración. Es importante.



PC CLÓNICOS A LA ÚLTIMA

ALTERNATIVA MSI VORTEX G65VR SLI



La caja seleccionada es la Cooler Master Cosmos II, que no es compacta, pero sí muy buena. La placa, de MSI, es la Z170a Gaming M9 ACK.

Este PC clónico se queda en 3379€, lo que supone un ahorro de más de 900€. Eso sí, asumiendo, como está claro por su componentes, que no obtenemos el diseño compacto ni el sistema avanzado de ventilación, entre otras cosas.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- **Torre:** Cooler Master Cosmos II - 367€
- **Procesador:** Intel Core i7 6700K 4 cores a 4 GHz - 334€
- **Memoria:** Kingston Hyper X Fury DDR4 2133 PC4-17000 64GB - 504€
- **Placa:** MSI Z170a Gaming M9 ACK - 541€
- **GPU:** MSI GTX 1080 Gaming X 8GB - 802€
- **Almacenamiento:** Samsung 950 PRO M.2 SSD 512GB (349€) y Seagate SSHD 1TB SATA 3 - 74€
- **Conexiones:** WiFi 802.11ac, 2 x conector de red RJ45 1000 Gbps (60€), 2 Thunderbolt 3, 2 USB 2.0, 4 USB 3.0, 2 x USB 3.1 Tipo C, Sonido 7.1, Bluetooth 4.1, lector de tarjetas 20€
- **S.O.:** Windows 10 OEM - 95€
- **Fuente de alimentación:** Thermaltake Toughpower SFX 450W 80 Plus Gold Modular - 100€
- **Otros:** Ventilador CPU - 133€

3.379 € en PcComponentes

ALTERNATIVA ASUS ROG GT51CA-SP001T



Hemos elegido la caja premium Antec Signature S10 y una placa Asus para equiparar aún más, la ASUS ROG Maximus VIII Extreme, que se va casi a los 600€.

Sumando todos los componentes se queda en 2895€, lo que es una diferencia escasa, pero sorprendente, teniendo en cuenta la más elevada configuración y los extras del Asus ROG GT51, como la iluminación LED, refrigeración líquida, etc.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- **Torre:** Antec Signature S10 - 279€
- **Procesador:** Intel Core i7 6700K 4 cores a 4 GHz - 334€
- **Memoria:** G.Skill Ripjaws V Red DDR4 2133 PC4-17000 16GB 1x8GB - 124 €
- **Placa:** ASUS ROG Maximus VIII - 597€
- **GPU:** NVIDIA Asus ROG Strix GTX 1080 Gaming 8GB GDDR5X - 799€
- **Almacenamiento:** Samsung 950 PRO M.2 SSD 256GB (194€) y WD NAS Red 2TB SATA3 Recertified (83€)
- **Conexiones:** WiFi 802.11ac, conector de red RJ45 1000 Gbps (30€), 2 USB 2.0, 8 USB 3.0, USB 3.1 Tipo C, Sonido 7.1, Bluetooth 4.0
- **S.O.:** Windows 10 OEM (95€)
- **Fuente:** Silverstone SX500 V2 SFX 500W 80 Plus Gold Modular - 100€
- **Otros:** Vent. CPU (133€), Teclado y ratón (100€), lector BD, grab DVD (27€)

2.895 € en PcComponentes

ALTERNATIVA ACER PREDATOR AG6 710



Usamos la caja NZXT Phantom 820 Blanca, que no es muy cara, y optamos por una placa Gigabyte GA-Z170X-Gaming 5. Los 64 GB de memoria G.Skill Ripjaws V Red DDR4 2133 se van a los 424€, pero valen lo que cuestan. ¿Cuánto suma todo el equipo clónico? 2.508€. Un ahorro de apenas 300€ con respecto al ordenador de marca. Un caso en el que nos podría interesar optar por el PC gaming prefabricado.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- **Torre:** NZXT Phantom 820 Blanca - 209€
- **Procesador:** Intel Core i7 6700K 4 cores a 4 GHz - 334€
- **Memoria:** G.Skill Ripjaws V Red DDR4 2133 PC4-17000 64GB 4x16G - 424€
- **Placa:** Gigabyte GA-Z170X-Gaming 5 200€
- **GPU:** Gigabyte GeForce GTX 980 Gaming G1 WindForce OC - 465€
- **Almacenamiento:** Samsung 950 PRO M.2 SSD 256GB (194€) y WD NAS Red 3TB SATA3 Recertified (105€)
- **Conexiones:** WiFi 802.11ac, red RJ45 1000 Gbps (30€), 2 USB 2.0, 6 USB 3.0, Sonido Sound Blaster X-Fi MB5 (50€), Bluetooth 4.0, lector de tarjetas (20€)
- **S.O.:** Windows 10 OEM (95€)
- **Fuente de alimentación:** Seasonic G-750 750W 80 Plus Gold Modular - 129€
- **Otros:** Vent. CPU (133€), Teclado y ratón (100€), grabadora DVD (20€)

2.508 € en PcComponentes

ALTERNATIVA PcCOM PLATINUM PRO



Hemos buscados los mismos componentes en la tienda, incluyendo la torre y el ventilador de la CPU y hemos visto lo que cuestan. Suman un total de 2287€. Ligeramente más caro que montado. Esto puede ser debido a que algunos componentes han subido o a que ellos montan una GTX 1080 más barata. La tienda apenas añade el montaje a sus PCs prefabricados, así que son una buena alternativa.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- **Torre:** Phanteks Enthoo EvolV Gris - 179€
- **Procesador:** Intel Core i7 6700K 4 cores a 4 GHz - 334€
- **Memoria:** 16 GB G.Skill Ripjaws V DDR4 3200 PC4-25600 2x8GB CL16 - 132€
- **Placa:** MSI Z170A Gaming M7 - 210€
- **GPU:** MSI GTX 1080 Gaming X 8GB 802€
- **Almacenamiento:** Kingston HyperX Savage SSD 480GB SATA3 (178€) y HD Seagate Desktop 7200.14 2TB SATA3 64MB (70€)
- **Conexiones:** WiFi 802.11ac, conector de red RJ45 1000 Gbps, 3 USB 2.0, 2 USB 3.0, 4 USB 3.0 Type C
- **S.O.:** Sin sistema operativo
- **Fuente de alimentación:** Seasonic Platinum 860W 80 Plus Platinum Modular - 229€
- **Otros:** Ventilador CPU NZXT Kraken X61 (133€), grabadora DVD (20€)

2.287 € en PcComponentes

CONSEJOS PARA MONTAR TU PROPIO PC

Si lo del bricolaje informático no es lo tuyo y tu presupuesto te lo permite, elige tu ordenador para juegos, enchúfalo... ¡y listos!



Examina bien el hardware. Aunque muchos PC de marca permiten personalizar algunas opciones, como el procesador o la memoria, son limitadas. Echa un vistazo a aspectos clave y comprueba que cumplen con lo que necesitas. De nada sirve poner un i7 a la última si luego tiene una placa gráfica de gama media.

Busca lo más estándar. Intenta que el PC tenga componentes lo más estándares posible. Si no, cuando quieras ampliarlo será más complicado.

Estudia diferentes marcas. Hoy en día hay bastantes marcas que montan excelentes ordenadores para gaming. No te centres en una, da una oportunidad al resto.

¿Merecen la pena los extras? Muchos de estos equipos añaden funciones que no están en un PC estándar, desde iluminación a refrigeración extra, periféricos, etc. Evalúa si realmente lo necesitas y si merece la pena el precio.

Valora el servicio post-venta. Es una de las ventajas de comprar un PC de marca, así que aprovéchala. ¿Qué garantía tiene el equipo? ¿Cómo es la atención al cliente? ¿Responden dudas por teléfono? ¿Ofrecen un PC de reemplazo si se estropea?

EL MONSTRUO GAMING DE ASUS SE ACTUALIZA

ASUS ROG GT 51

Producto: PC Gaming **Precio:** 2.999 € (2.099€ GTX 1080)
Más información: Asus **Web:** *www.asus.com*

La actualización del ROG GT51 de Asus con la **nueva generación de gráficas de NVIDIA** impulsa a esta bestia de PC gaming a cotas aún más altas. Disponible con modelos de GTX 1080 –hasta en SLI– y TitanX, hemos podido probar la última –en la versión de 32 GB de RAM–, para comprobar cómo se ha perfeccionado un modelo de PC Gaming que ya era espectacular en anteriores configuraciones. El "nuevo" GT 51 mantiene su distintivo diseño exterior, agresivo e impactante, para dar cobertura a una de las configuraciones más optimizadas y equilibradas den el mercado. ¡Un cañón de PC!

INTERÉS



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel® Core™ i7-6700K (OC hasta 4,6 GHz)
- **Sistema operativo:** Windows 10
- **Chipset:** Intel® Z170
- **Memoria:** 16 GB hasta 32 GB DDR4 RAM a 2133MHz (OC hasta 2400 MHz) (Soporta hasta 64 GB)
- **Gráfica:** NVIDIA® GeForce® GTX 1080 8 GB DDR5X (SLI) / NVIDIA® GeForce® TitanX
- **Almacenamiento:** HDD 1 TB (7200 RPM), SSD SATA3 de 256 GB/512 GB
- **Bahías:** 5 SSD de 2,5", 5 for HDD de 3,5"
- **Unidad óptica:** Blu-ray Disc Combo, SuperMulti DVD RW
- **Wireless:** Wi-Fi IEEE 802.11ac, Bluetooth® 4.1
- **Audio:** 7.1 canales de audio HD, SonicMaster
- **Entradas y salidas frontales:** 1 x Auriculares, 1 x Micrófono, 2 x USB 3.0, USB 3.1 (1 x Tipo-A / 1 x Tipo-C, 2 con carga rápida)
- **Entradas y salidas traseras:** 1 x 7.1 canales de audio, 1 x PS/2, 1 x Alimentación DC, 1 x RJ45 LAN, 2 x USB 2.0, 6 x USB 3.0
- **Tamaño:** 38 x 70 x 68 cm
- **Peso:** 23 kg

CONFIGURACIÓN

La actualización y personalización del ROG GT51 es una de sus grandes virtudes. Hasta los usuarios menos expertos pueden **configurar el sistema con facilidad** gracias a las apps incluidas -como Aegis-, que permiten modificar parámetros de iluminación LED externa, Overclocking -también disponible con pulsar el botón exterior- o uso del sistema, por poner algunos ejemplos. Tan sencillo como activar ciertos elementos en un menú o desactivarlos. Seguro y accesible. Brillante.





EQUIPAMIENTO

El Asus ROG GT 51 es impresionante en todas sus configuraciones . Incluso, aunque no se distribuye en España esta configuración, podemos aumentar hasta 64 GB el sistema. Pero lo mejor es que Asus incluye de serie con la CPU **lo necesario para funcionar desde el primer minuto,** con un teclado y ratón. También la ROG Band, una pulsera que pemite acceder a Shadow Drive, una parte oculta del disco duro con los datos personales, y hasta activar con la misma el OC.



REFRIGERACIÓN

¿Quieres un PC silencioso? El sistema de refrigeración híbrida del GT 51 te lo brinda. Una combinación de refrigeración líquida para el procesador principal, más los ventiladores de la tarjeta gráfica y la fuente de alimentación, permiten unas **prestaciones sobresalientes y rumorosidad mínima** en juegos exigentes. Poco volumen de sonido, y sólo en momentos excepcionales. El elemento con la temperatura más elevada del conjunto es la placa base.



CONEXIONES

El diseño del GT 51 está pensado para tener acceso sin problemas a sus conexiones. Además de las esperadas conexiones Ethernet, audio y vídeo de la caja en su parte trasera, hay hasta seis puertos USB 3.0, 2 USB 2.0 y una PS2. El frontal de la caja, en su parte superior, incluye 2 USB 3.0, auriculares, micrófono y USB 3.1, tipo A y tipo C. Es justo **la parte frontal la más interesante del conjunto**, por permitir un acceso directo a las conexiones más rápidas, para poder trabajar con discos duros externos u otros periféricos, sin necesidad de mover el PC.





PRUEBAS

CON OC

Pulsa un botón y pon el ROG GT 51 a volar. Los benchmarks más exigentes, como TimeSpy en 3D Mark, lo sitúan en puntuaciones superiores a 5120 puntos, y en VR Mark queda en puntuaciones que se salen de las tablas, cerca de los 9500 puntos. ¡Impresionante!





SIN OC

Incluso sin el Overclocking activado, el ROG GT 51 es una máquina eficiente y poderosa. En la mayoría de juegos no precisa potencia extra, incluso en los más avanzados del momento, pero hasta en los benchmark de VR Mark y 3D Mark arroja puntuaciones increíbles.





NUESTRA OPINIÓN

A día de hoy no hay juego que se resista a la configuración más extrema del Asus ROG GT 51. Además, la facilidad de personalización y apartados como la refrigeración híbrida aseguran que tendrás PC para jugar durante años. El más que ajustado precio pone la guinda a un PC sobresaliente y espectacular.



VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD

TECNOGAMING



¿EL VOLANTE DEFINITIVO PARA PC?

Desde el 5 de diciembre está disponible el que, al menos para Thrustmaster, lo es. **El TS-PC Racer incorpora nuevas tecnologías** desarrolladas ex profeso, como el MCE (Motor Cooling Embedded), y total compatibilidad con el ecosistema de conducción Thrustmaster... por 549,99 € del ala.
www.thrustmaster.com

ESTÉREO PREMIUM PARA GAMING

Los **auriculares Hiraken V2** de Newskill se lanzan con el objetivo de ofrecer al jugador comodidad y personalización máxima para largas sesiones de juego, con un sonido de calidad. Ofrece virtualización 7.1, un nuevo micrófono e imanes de Neodimio de 50mm. Cuesta .
www.newskillgaming.com



EL BIOSTAR GK3 LLEGA DESDE ASIA

Los taiwaneses de BioStar lanzan su primer **teclado mecánico para gamers**. Incorpora interruptores mecánicos OUTEMU Blue, con una vida de 50 millones de pulsaciones, y un Modo Juego que bloquea la tecla Windows. Tiene hasta 7 modos de iluminación y sale por 45 €.
www.biostar.com.tw

JUEGA CÓMODO

Disponible en diversos colores secundarios -y una versión con reborde blanco- las **sillas gaming Drift DR75** han llegado este mes, por 159,90€. Robustas y acolchadas en toda la superficie de contacto, tienen reposabrazos abatibles, pistón de gas para la altura y asiento basculante.
www.driftgaming.eu



¡IMPRIME DONDE QUIERAS!

HP SPROCKET

Producto: Impresora de bolsillo **Precio:** 149,99 €
Más información: HP
Web: *www.hp.com*



Aunque el formato digital de fotografía impera a día de hoy, los románticos de las fotos en papel pueden sorprender a los amigos en cualquier lugar regalándoles **una imagen personalizada gracias a la HP Sprocket**, una impresora portátil de bolsillo bluetooth. Combina con la app HP Sprocket para iOS y Android, que permite efectuar retoques, trabajar con filtros, etc., e imprimir imágenes a 5x7.6 cm y dorso adhesivo. Usa papel HP ZINK Photo Paper. Viene con un pack de 10 unidades de papel.

INTERÉS ■■■■■■□□□□

PONIÉNDOSE AL DÍA

ASUS G11

Producto: PC Gaming **Precio:** 1699 €
Más información: Asus **Web:** *www.asus.com*

La gama de PC gaming G11 de Asus es otra que se actualiza con la última generación de las gráficas de NVIDIA. Disponible en distintas configuraciones, **el G11 viene con una GTX 1080 en la configuración superior**, para lidiar sin problemas con juegos en 4K o RV. El resto del equipamiento abarca un Core i7 6700, de 16 a 32 GB de RAM, así como una unidad SD (hasta 256 GB) y HD de hasta 1 TB.

INTERÉS ■■■■■■■■□□



DE PIES A CABEZA

HANDHELD 3D SCANNER

Producto: Escáner 3D de mano **Precio:** 229 €
Más información: XYZ Printing **Web:** *eu.xyzprinting.com*

La gama de impresión 3D de XYZ Printing se amplía con el lanzamiento del **Handheld 3D Scanner**, cuyo explícito nombre lo identifica a la perfección: un escáner de mano, para los fans de la impresión 3D que permite recrear modelos moviendo el escáner progresivamente alrededor del objeto. El software incluido permite tres modos de escaneado: cabeza, objeto y cuerpo.

INTERÉS ■■■■■■□□□□



¡SIÉNTATE Y JUEGA!

NEWSKILL GAMING KURAOKAMI

Producto: Silla gaming **Precio:** 239,95 €
Más info.: Newskill **Web:** *www.newskillgaming.com*



La nueva **Kuraokami se une a la gama de sillas gaming de Newskill**, y está disponible desde el pasado 21 de diciembre. Los dos modelos disponibles –rojo y negro o azul y negro– ofrecen similares características: reclinable hasta 180°, cuatro posiciones personalizadas, respaldo curvo 2.5D, reposabrazos multifuncionales y 25 kg de peso. El relleno de espuma ofrece 50 kg por metro cúbico.

INTERÉS ■■■■■■■■□□

PREPARA EL CONTINENTE

NFORTEC PEGASUS

Producto: Torre PC **Precio:** 54,95 €
Más información: Nfortec **Web:** *www.nfortec.com*



Nfortec, compañía española especializada en hardware de alto rendimiento, presenta **Pegasus, una torre pensada para hacer los montajes de PC lo más sencillos posible** y con una refrigeración máxima. Permite instalar hasta seis ventiladores de 12 cm –tres vienen incluidos– y unidades de 5.25" o 3.5" en la parte delantera. Tiene aberturas a lo largo de la caja y un panel lateral acrílico.

INTERÉS ■■■■■■■■□□

LA NUEVA IMAGEN DEL SONIDO
KROM KODE

Producto: Auriculares gaming **Precio:** 44,90 €
Más información: Krom Gaming **Web:** *www.nox-xtreme.com*

Tras cuatro años en el mercado la gama de periféricos gaming de **Krom renueva su estética**. Entre los primeros productos disponibles con el nuevo diseño se encuentran los **Krom Kode**, unos auriculares ligeros, de diadema ajustable, orejeras de 50mm de diámetro, sonido 7.1, micro omnidireccional flexible y un controlador en línea para regular el volumen o activar y desactivar el micro.
INTERÉS



EL TECLADO MÁS RESISTENTE
GIGABYTE XTREME GAMING XK700

Producto: Teclado gaming **Precio:** Por confirmar
Más información: Gigabyte **Web:** *www.gigabyte.com*



Anunciado este mes de diciembre, Gigabyte se mete con el **Xtreme Gaming XK700** en el terreno de los teclados gaming de gama alta. Monta un **chasis de aluminio de grado aeroespacial**, 104 teclas con interruptores Cherry MX RGB, incluye 512 KB de memoria interna, iluminación LED RGB, tecnología antighosting y, eso sí, no han dado datos de disponibilidad ni precio.
INTERÉS

AUDIO PORTÁTIL PARA DEPORTISTAS
HAMA BLUETOOTH CLIP-ON SPORT

Producto: Auriculares inalámbricos bluetooh **Precio:** 29,99 €
Más información: Hama **Web:** *www.hama.es*

La comodidad y ligereza es fundamental para aquellos que gustan de escuchar música mientras practican su deporte favorito. Ambas son características de los **Hama Bluetooth Clip-On Sport**. Ofrecen almohadillas de silicona in-ear en tres tamaños –S, M y L–, cuentan con función teléfono y soportan multiconectividad. Vienen en tres colores –negro, azul y amarillo.
INTERÉS



BENQ SW320

Pensado para fotógrafos, el **BenQ SW320 es un monitor de 31.5" con resolución 4K** (3840x2160), panel IPS de 10 bits y HDR. Cuenta con certificación Technicolor, integra puertos USB 3.0 y puede operar con la pantalla en vertical. Llega en enero y no parece que vaya a ser barato...
www.benq.com



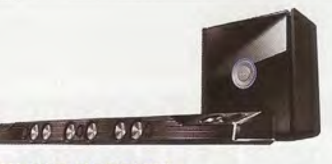
ZOTAC VR GO

Quizá pensabas que el MSI VR One era el único PC-mochila que había disponible para disfrutar más de la RV, pero no. **Zotac ha lanzado su VR GO**, con una GTX 1070, ICore i7 6700T y 16 GB de RAM. Pesa algo menos de 5 kg, se refrigera pasivamente y sale por 1999€.
www.zotac.com



CLEVO P870X

¿El presupuesto no es problema? Quizá te interese el que dicen es el mejor portátil gaming, **el Clevo P870X**, con panel IPS 4K de 17.3", Core i7 7700K, 64 GB de RAM y dos GTX 1080 en SLI. Lleva tres SSD en RAID (6 TB), otra RAID de 4 TB, dos fuentes externas... Y sale por 15.000 €. Sí, eso.
www.clevo.com.tw



X-FI SONIC CARRIER

Se ha mostrado en el IS&SE de Singapur, y se trata de un prototipo de Creative del sistema de sonido del futuro -según la compañía- con 17 altavoces. Se trata de **un sistema 15.2 con 1000w de potencia** RMS. Sólo el subwooffer inalámbrico tiene 600w. Llegará en abril y costará 5000$.
us.creative.com/soniccarrier

COMPONENTES

La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
ANTEC GAMERS GX200
Precio: 37,95 €



PLACA BASE
GIGABYTE GA-990FXA-UD3 R5
Precio: 134 €



PROCESADOR
AMD FX-8370 4.0 GHZ
Precio: 193 €



RAM KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR3 1866MHZ 16GB 2X8GB
Precio: 82 €



TARJETA GRÁFICA SAPPHIRE R7 370 NITRO DUAL-X OC 4GB GDDR5
Precio: 169 €



TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DG 5.1
Precio: 27 €



DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB
Precio: 44,95 €



UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X
Precio: 16,95 €



MONITOR
MONITOR LG 24MT47D-BZ 24" LED
Precio: 158 €



ALTAVOCES
CREATIVE INSPIRE A-250 2.1
Precio: 26 €



TECLADO
OZONE BLADE
Precio: 49 €



RATÓN
OZONE NEON
Precio: 34,95 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LAKENTO MVR V4 BLACK EDITION
Precio: 49,95 €

MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL
Precio: 29,95 €

NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD
Precio: 28,90 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR

DELL ULTRASHARP U2414H 24" LED IPS
Precio: 255 €
Más información: Dell
Web: *www.dell.es*

Con una excelente calidad de imagen y con entrada DisplayPort ofrece un cuidado diseño de bisel delgado.



PROCESADOR

INTEL CORE I5-6600K
Precio: 234.95 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

Los nuevos chips de 14 nm llegan con un rendimiento formidable. ¡Es hora de dar el salto a la sexta generación!



TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 1060 GAMING 3GB GDDR5
Precio: 256 € **Más información:** MSI
Web: *es.msi.com*

La familia 10 de NVIDIA ya ofrece gráficas asequibles que aprovechan la nueva arquitectura Pascal.



RAM

G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15
Precio: 76 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.



UNIDAD ÓPTICA

SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM
Precio: 52.95 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.



ALTAVOCES

CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II
Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.



PERIFÉRICOS EXTRA

STEAM CONTROLLER
Precio: 54,99 €
Más información: Steam
Web: *store.steampowered.com*

Aunque diseñado para las Steam Machines, la versatilidad del mando de Valve lo convierte en un formidable gamepad.



PARA TU PC
actualizar tu equipo

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

ASUS Z170 PRO GAMING
Precio: 159 €
Más información: Asus
Web: *www.asus.com/es*
Con el socket 1151 para los nuevos chips Skylake, esta placa de Asus es una de las mejores opciones gaming.



CAJA

COOLER MASTER MASTERCASE 5
Precio: 111 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*
La nueva MasterCase 5 tiene las capacidades del formato sobremesa convencional y un diseño excelente.



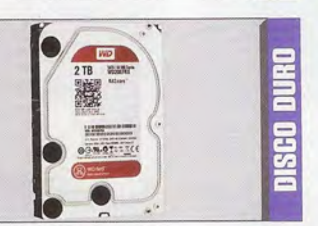
TARJETA DE SONIDO

CREATIVE SOUND BLASTER Z
Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*
Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.




DISCO DURO

WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3
Precio: 92.95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*
Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.



TECLADO

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016
Precio: 99.95 €
Más información: Razer
Web: *www.razerzone.es*
La aparición de nuevas variantes y modelos permiten que este formidable teclado gaming sea más asequible.




RATÓN

RAZER MAMBA 5G CHROMA TOURNAMENT EDITION 16000 DPI
Precio: 74,95 € **Más información:** Razer
Web: *www.razerzone.es*
El excepcional sensor láser junto a un diseño evolucionado hacen del Mamba y ratón gaming soberbio.



PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER TMX FORCE FEEDBACK
Precio: 150 €
Más información: Thrustmaster
Web: *www.thrustmaster.com*
El nuevo TMX consta de un diseño robusto y deportivo, compatible con Xbox y PC.



TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
ANTEC SIGNATURE S10
Precio: 359 €



PLACA BASE
MSI X99A GODLIKE GAMING
Precio: 503 €

PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X
Precio: 1134 €



RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB
Precio: 233 €

TARJETA GRÁFICA
NVIDIA TITAN X
Precio: 1310 €




TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR
Precio: 189 €

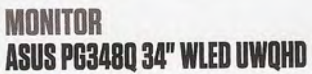


DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3
Precio: 259 €



UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM
Precio: 157 €

MONITOR
ASUS PG348Q 34" WLED UWQHD
Precio: 1299 €




ALTAVOCES
SOUND BLASTER X KATANA
Precio: 299,99 €



TECLADO
CORSAIR K95 RGB
Precio: 199 €



RATÓN
MADCATZ R.A.T. PRO X ULTIMATE
Precio: 164 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LOGITECH G920 DRIVING FORCE
Precio: 379 €

TURTLE BEACH ELITE PRO
Precio: 199,99 €

HTC VIVE STEAM VR
Precio: 956 €

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

ZOTAC ZBOX MAGNUS EN1060

Precio: 969 € **Disponible:** *www.alternate.es*

Zotac ha actualizado su serie Zbox Magnus con la nueva familia de gráficas de Nvidia, convirtiéndolo en un mini PC apto para la RV y resolución 4K. La actualización afecta a otros componentes, también.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 6400T (2.2 GHz-2.8 GHz)
- **RAM:** Hasta 32 GB RAM
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** acepta SSD/HDD

INTERÉS:



DE 1.000 € A 1.500 €

ASUS ROG G20CB SP003T

Precio: 1.000 € **Disponible:** *www.amazon.es*

La versión más actual del G20, viene equipada con un procesador y GPU de última generación, sistema operativo Windows 10 y un rendimiento optimizado, pero el diseño es su punto más fuerte y distintivo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 950 2 GB GDDR5
- **Disco duro:** 1 TB + 8 GB SSD Hibrido

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI VORTEX G65 6QF (SLI)-025E

Precio: 1.869 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

Dentro de su gama Vortex, MSI ofrece un potente modelo por menos de 2000€ que aún puedes encontrar a la venta en tiendas como PC Componentes. Probablemente se vea renovado dentro de poco.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB (2x8 GB)
- **GPU:** 2 X Nvidia GeForce GTX960 3 GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD de 256 GB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

MSI VORTEX G65VR 6RF-089ES

Precio: 4.299€ **Disponible:** *es.msi.com*

Si vas a tirar la casa por la ventana para tu próximo PC, no dejes de considerar el nuevo modelo del pequeño Vortex, preparado para la RV. Integra componentes de alta gama y sube la memoria hasta los 64 GB.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 64 GB
- **GPU:** GTX 1080 8 GB GDDR5
- **Disco:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

EQUIPOS COMPACTOS

MSI NIGHTBLADE MI2-027XES

Precio: 799 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

Por menos de 800 €, MSI lanza en la nueva familia Nightblade este modelo MI2 capaz de cumplir sin problemas con todos los juegos actuales. No todos los PC gaming tienen que ser caros, ¿verdad?



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 950 2GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 2TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

MSI AEGIS

Precio: 1.267 € **Disponible:** *www.mediamarkt.es*

Diseño vanguardista, en un compacto radicalmente gaming que, además, está muy bien equipado mediante componentes de alta gama. Especialmente recomendable para LAN-Party.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel i7 6700
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GTX 960 / 970 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 128 SSD + HDD 1 TB

INTERÉS:

COOL PC NVIDIA ARKHAM

Precio: 1.559 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Dentro de su gama GTX gaming, Coolmod tiene el modelo Arkham como un PC realmente equilibrado a un precio más que razonable. Equipa, además, la GTX 1070, lo que lo convierte en apto para RV.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-5820K
- **RAM:** 16 GB RAM (2x8GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 128 SATA3 + HDD 1 TB

INTERÉS:

COOLPC GAMER XIII MINI

Precio: 2.219 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Difícilmente cabe más en un formato compacto. El Gamer XIII Mini, basado en un chipset Intel X99, es un sensacional PC para jugar. Ha actualizado algunos de sus componentes, lo que lo hace aún más atractivo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-5820K
- **RAM:** 32 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

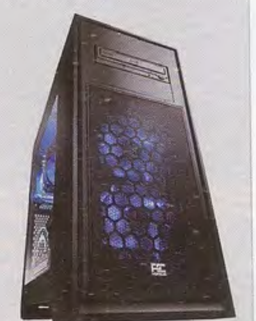
TODAS LAS CATEGORÍAS
para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

VERSUS PC PLATINUM LITE

Precio: 969 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

El equilibrio y la potencia a un precio asequible son las credenciales del atractivo Platinum Lite de Versus Gamers. Además, acaba de actualizar la configuración pasando a 16 GB de RAM, al mismo precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5 6400
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + 1 TB HD

INTERÉS:

ILIFE GA540.15

Precio: 1.399 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

iLife se pasa también a las GTX 1080 con este nuevo modelo de su gama gaming. Algo más limitado que otros, aunque a un precio realmente atractivo para una equipación que te permitirá jugar a todo sin problema.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core I7-6700 / 3,40GHz
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHZ Crucial (2X8 GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB
- **Disco duro:** SSD 240 GB

INTERÉS:

GENOME GREEN

Precio: 1.599 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

Versus Gamers toma como referencia la caja DeepCool Genome con refrigeración líquida para lanzar una nueva serie de PC gaming. Entre los tres modelos disponibles, el Green es el que más nos convence.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700K
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8GB
- **Disco duro:** 240GB SSD + 1TB HDD

INTERÉS:

COOLPC NVIDIA GAMERS V

Precio: 2.959,95 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

El Gamers V actualiza parte de su configuración, con una CPU más potente, su exclusivo chasis Corsair Spec Alpha GTX integra dos nuevas gráficas en modo SLI, con un total de 16 GB, y sube ligeramente de precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6800K
- **RAM:** 16 GB DDR4 (2x 8GB)
- **GPU:** 2x Asus GeForce GTX 1080 16 GB
- **Discos:** 256 GB M.2 SSD + 2TB HDD

INTERÉS:

EQUIPOS PORTÁTIL

HASTA 1.000 €

ASUS G551JX-DM218H

Precio: 969 € **Disponible:** *www.asus.es*

Asequible, poderoso y con un delgado y sobrio diseño, el G551JX de Asus es un portátil de 15,6" capaz de ejecutar con fluidez cualquier juego actual. Integra una unidad óptica DVD 8X supermulti y conectividad WiFi AC.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 8GB
- **GPU:** Nvidia GTX 950M
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GS72 6QC STEALTH-079ES

Precio: 1.349 € **Disponible:** *www.game.es*

Si quieres un portátil potente a buen precio, todavía tienes disponibles unidades de modelos como este MSI que con la generación anterior de gráficas NVIDIA ofrecen un rendimiento magnífico.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 960M
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

DELL ALIENWARE 17 R3

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 980M 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

MSI GT73VR

Precio: 2.999 € **Disponible:** *es.msi.com*

MSI ha introducido ya la familia 10 de Nvidia en sus nuevos modelos, y este es el segundo más top para gaming, con un equipamiento impresionante. Su precio, pese a lo elevado, es más que razonable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700HK
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB + HDD 1 TB

INTERÉS:



micromanía te regala LAS CRUZADAS



¡Disfruta de la mejor estrategia histórica y épicas batallas ambientadas en un conflicto que cambió el mundo, con un juegazo valorado en 10 €!

Durante varios siglos las Cruzadas de los ejércitos europeos cristianos para recuperar Tierra Santa moldearon la Historia a base de sangre y fuego. Si quieres revivir esa fascinante y terrible época, ahora tienes la oportunidad de viajar al s. XI y dirigir a tus ejércitos en la Primera Cruzada, para cambiar el mundo. Y para ello sólo tienes que canjear la clave que te ofrecemos y conseguir tu código para descargar «Las Cruzadas», un juegazo de estrategia de FX Interactive valorado en 10 €. ¡Hazte con él ya!

Hacia Tierra Santa

Es 1095. En la piel de un noble tendremos que dirigir a los ejércitos cruzados y conquistar, uno a uno, los enclaves estratégicos que los sarracenos controlan en Tierra Santa. De Constantinopla a Jerusalén, viajaremos dirigiendo a nuestros ejércitos, acampando para diseñar planes y tácticas de combate, entrenando y reforzando a nuestras fuerzas y, finalmente, lanzándolos al combate y dirigiendo sus movimientos en el campo de batalla.

Disfrutarás de batallas masivas con cientos de unidades: caballería, infantería ligera y pesada, lanceros, arqueros... ¡Todos unidos por la Cruz!

Mejora tus ejércitos

Además de combatir, podrás mejorar a tus ejércitos gracias a las reliquias y recompensas que se consiguen con cada victoria.

15 misiones y un modo Escenarios, con cinco grandes batallas en las que participar también en el bando sarraceno, te esperan. ¿Podrás conquistar Tierra Santa? Despliega tus habilidades estratégicas y disfruta con «Las Cruzadas» de un juegazo del que no podrás despegarte.

> “Viaja al s. XI y dirige a tus ejércitos en la batalla, unidos bajo el estandarte de la Cruz”

¿NO TE LLEGA TU CÓDIGO DE DESCARGA?

Si has tenido algún problema para recibir tu código de descarga, asegúrate de que has seguido las instrucciones que puedes encontrar en la web de Micromanía y que te resumimos aquí.

- No uses un email con dominios de Microsoft, como msn, live, etc. ni especialmente hotmail. Insistimos: NO USES HOTMAIL. Tenemos comprobado que suele dar errores al distribuir los códigos de descarga.
- Asegúrate de que el código no ha entrado en tu buzón de Spam.
- Si el código sigue sin llegarte, envíanos un mensaje a: **clave.micromania@gmail.com** No uses otra vía como Facebook ni Twitter. Envíanos un email a la dirección indicada. Gracias.







¡Consigue un ejército invencible! Combate, obtén reliquias y recompensas y mejoras tus unidades de guerrero, para reforzar tus ejércitos.



¡Vive la época de las Cruzadas en tu PC! De Constantinopla a Jerusalén, prepara la batalla en tu campamento y dirige a tus ejércitos en el combate, en escenarios de enorme realismo, donde hasta las inclemencias del tiempo influirán en la victoria.

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Las Cruzadas» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

Reparto de Claves

Introduce la clave obtenida en tu revista *Micromania*

Introduce también **tu email** para recibir la clave de activación del juego en la tienda online de FX Interactive

¡Hazte con tu clave!

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 3,4 GHz **RAM:** 1 GB **Tarjeta 3D:** 128 MB (Radeon X700, GeForce 6600 o superior) **Disco duro:** 7 GB **Conexión:** ADSL

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.
Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.

Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.

CANCELAR — CREAR MI CUENTA FX

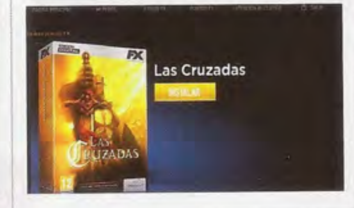
1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

CANJEAR CÓDIGO FX

Introduce tu código promocional
o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ya tienes activa tu copia de «Las Cruzadas». Compruébalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Las Cruzadas» para acceder a tu área e instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.



GAME

Selección GAME Premium PC

MSI GT83VR 6RF (Titan SLI) 011ES i7 6820HK GTX1080 32GB

¡El portátil Gaming más poderoso!

4.299 €



›CARACTERÍSTICAS:

- Procesador Intel Core i7 de 6ª Gen.
- GeForce GTX 1080 8GB GDDR5X
- 18,4" Full HD (1920x1080)
- Tecnología Cooler Boost Titan
- Teclado mecánico Switch Cherry MX Brown
- Doble función touchpad / keypad numérico
- ESS SABRE Hi-Fi DAC para un audio de alta calidad
- Super RAID 4 (Doble SSD NVMe por PCI-E Gen 3 x4 en RAID0) (Opcional)
- Sonido por Dynaudio
- Dragon Center ofrece 6 funciones para tener control total en tu ordenador.
- Licencia premium gratuita 2 meses WTFast
- Thunderbolt 3, 40Gbps de transferencia de datos, doble salida a monitor 4K, y carga portátil de hasta 5V/3A – 15W (opcional)
- Conector reversible Type-C
- Tecnología SHIFT aumenta el rendimiento bajo temperatura y sonoridad controladas.
- Tecnología Nahimic 2
- Tecnología True Color.
- Teclado SteelSeries con retroiluminación.
- SteelSeries Engine 3
- Killer DoubleShot Pro (Killer Gb LAN + Killer 802.11 a/c WiFi) con Smart Teaming
- Controladora actualizada Killer Gigabit LAN con Advanced Stream Detect 2.0 y Killer Shield
- Licencia premium gratis de XSPlit Gamecaster por 1 año
- Matrix Display (modo surround, salida 4K)
- Chasis de aluminio, creando una fusión ideal entre estética y rendimiento

GAMEPC Ultimate GU30W i7 6700K GTX 1080

¿Conoces el nuevo GAMEPC Ultimate GU30W? Disfruta de tus juegos al máximo con un PC de prestaciones increíbles a un precio genial.

2.299 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Caja: NZXT Noctis 450 Negra
- Fuente: Corsair RM650x 80Plus GOLD 650W
- P. Base: Asus Z170 Pro Gaming
- Procesador: Intel Core i7-6700K
- Disipador: Kit RL NZXT Kraken X41
- RAM: 16 GB HyperX Predator DDR4 3000MHz
- Gráfica: Asus Strix Advance GeForce GTX 1080 8G
- Disco 1: SSD 256GB Samsung 950 PRO M.2 PCIe
- Disco 2: HDD 2TB WD Caviar Blue
- Controlador Iluminacion: Hue Plus NZXT Ac-Hueps-M1
- Sistema Operativo: Windows 10 Home 64 bit



Corsair Strafe RGB Mx Silent Red

Si estabas buscando un teclado gaming de vanguardia, pocos hay más avanzados y fiables como este modelo de Corsair. ¡Lo aguanta todo!

169,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Cantidad de puertos USB 2.0: 2
- Teclas de acceso directo: Sí
- Diseño de teclado: QWERTY
- Color de luz de fondo: Varios
- Retroiluminación
- Alimentación: USB
- Formato del teclado: Estándar
- Teclas de Windows: Sí
- Color del producto: Negro
- Utilizar con: PC/server
- Teclado numérico: Sí
- Peso del teclado: 1,35 kg
- Teclas rápidas programables: Sí
- Tecnología de conectividad: Alámbrico
- Número de productos incluidos: 1 pieza
- Interfaz del dispositivo: USB
- Uso recomendado: Juego
- Descansa muñecas: Sí
- Estilo de teclado: Derecho
- Teclado, cantidad de teclas: 104
- Dimensiones de teclado (Ancho x Profundidad x Altura): 448 x 170 x 40 mm





Consulta www.game.es/CYR para más información

Logitech G231 Prodigy

El mejor audio para todos tus juegos es mucho más asequible de lo que hubieras imaginado. ¡Óyelos!

61,99 €

›CARACTERÍSTICAS:
- Auriculares estéreo analógicos
- Tamaño de transductor: 40 mm
- Sensibilidad de auriculares: Clavija analógica de 3,5 mm y 4 polos
- Respuesta de frecuencia de auriculares: 20 Hz - 20 kHz
- Impedancia de entrada: 32 ohmios
- Nivel de presión de sonido (SPL máx.): 90 dB SPL/mw
- Respuesta de frecuencia de micrófono: 50 Hz - 20 kHz
- Dimensiones: 189x184x89,2 mm
- Peso: 255 g

Auriculares:
- Controlador de audio: 40 mm
- Sensibilidad: 90 dB SPL/mW

Micrófono (varilla):
- Micrófono Cardioide unidireccional
- Tipo: Condensador de electreto, gradiente de presión
- Sensibilidad: -40 dBV/Pa
- re: 0 dB=1 Pa, 1 kHz
- Condiciones de prueba: 3,0 V; 1 kHz

AOC Agon AG271QX 27"

Un monitor con el que verás mejor que nunca los juegos más impresionantes del momento en tu PC.



548 €

›CARACTERÍSTICAS:
- Línea monitor AOC Gaming
- Tamaño monitor 27 pulgadas
- Formato de pantalla 16:9
- Brillo 350 cd/m2 (type)
- Relación de contraste 1000:1
- Relación de contraste dinámica 50M:1
- Ángulo de visión 170/160
- Tiempo de respuesta 1 ms
- Resolución máxima 2560x1440@144Hz

The G-Lab KULT 400

Diseño y funcionalidad incomparables para un ratón gaming tan preciso que alucinarás.





49,95 €

›CARACTERÍSTICAS:
- Tipo de sensor: Óptico Avago
- Resolución: De 250 ppp a 3500 ppp
- Revestimiento: Soft-touch
- Base: Metal
- Número de botones: 10
- Reprogramable: Sí (en Windows)
- Software incluido: Sí
- Aceleración máxima hasta 8G
- Frecuencia: 125 Hz hasta 1000 Hz
- Retroiluminación: RGB 16M Colores
- Dimensiones: 130 x 75 x 35 mm
- Peso: 150 g
- Tipo de cable: Cable trenzado azul y negro resistente
- Longitud del cable: 1,5 m
- Conexión USB Gold Plated
- Compatibilidad: Windows & Mac
- Contenido de la caja: Ratón + manual ilustrado

micromanía

¡Lo hemos probado!

MSI GT83VR 6RF (TITAN SLI) 011ES I7 6820HK GTX1080 32 GB

Jugar a tope con el portátil hace tiempo que dejó de ser un sueño, pero ni en tus mejores sueños has llegado a ver una potencia tan increíble como la del MSI GT83 VR 6RF. ¡Vas a alucinar con los juegos más avanzados en PC! Su robusto teclado mecánico, su diseño, su gráfica de nueva generación... ¡Asombroso!

GAMEPC ULTIMATE GU30W I7 6700K GTX 1080

Si eres de los jugones que aún prefieren el PC de sobremesa al portátil, échale un ojo a esta maravilla de GAME, cuya configuración es de las que quita el hipo, y a un precio de lo más competitivo. Disfruta ya de una de las combinaciones de CPU y GPU más potentes.

CORSAIR STRAFE RGB MX SILENT RED

Si buscas un teclado que lo aguante todo, este modelo de Corsair es cosa seria. A su diseño estilizado une la robustez con que la marca acostumbra a fabricar sus periféricos, además de una comodidad de uso de alto nivel, gracias a su reposamuñecas incorporado.

LOGITECH G231 PRODIGY

El mejor audio estéreo no tiene porque ser caro. El mejor ejemplo es este modelo G231 Prodigy de Logitech, con micrófono incorporado, que con un peso liviano y un diseño que garantiza la comodidad durante horas de partidas, te permitirá disfrutar del apartado sonoro de tus juegos... ¡o de cualquier música que quieras escuchar en tus ratos libres!

AOC AGON AG271QX 27"

Un monitor de tanta calidad como este AOC Agon de 27" ya garantiza disfrutar de unos gráficos de aúpa, pero si eres de los que la resolución Full HD se les queda corta, estás de enhorabuena, porque este modelo ofrece resolución QHD y, además, incluye tecnología Adaptive Sync –compatible con FreeSync– y modo Low Blue Light de AOC.

THE G-LAB KULT 400

10 botones reprogramables, estructura metálica, forma ergonómica, revestimiento suave al tacto, una resolución hasta 3500 ppp... El KULT 400 incluye un software con el que personalizar al máximo la experiencia de juego, convirtiéndolo en un ratón perfecto para explotar todas las posibilidades de los JDR y los MOBA. Si eres fan de estos género, pruébalo.

WATCH DOGS 2



¡Llega la era del hacker!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



18

- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Ubisoft Montreal
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** 6 **PVP rec:** 59,99€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *watchdogs.ubisoft.com* Información abundante, vídeos...

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Tipos de armas:** Eléctricas, de fuego (pistolas, rifles, automáticas, impresas 3D)
- **Drones:** Saltarín, cuadricóptero
- **Multijugador:** Sí (cooperativo y cazarrecompensas)

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core i7 6700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB, 32 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 690 GeForce GTX 980, Titan X
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 2400s a 2.5 GHz, AMD FX 6120 a 3.5 GHz
- **RAM:** 6 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660, Radeon HD 7870
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

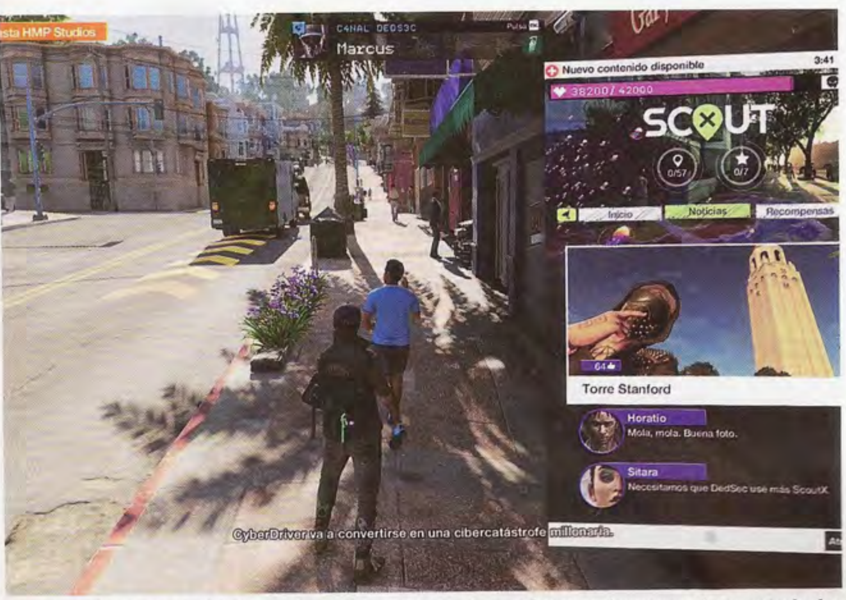
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB,
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra Óptica


¡Vaya cara se le ha quedado! Las primeras misiones te ayudan a familiarizarte con las posibilidades del hackeo y sus efectos.

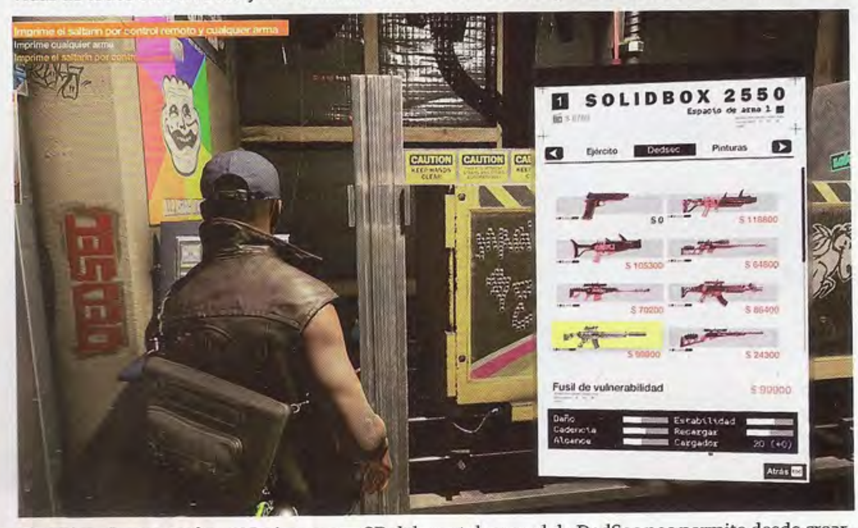

¡Ten siempre tu móvil al día! Las apps del móvil nos dan acceso a las misiones, mapas, vehículos, música y mucho más.



¡El mundo se ve así como hacker! La estética del juego es uno de sus puntos fuertes, con una dirección artística genial.



San Francisco se convierte en el paraíso de los hackers. Blume está empezando a controlar las vidas de todos con ctOS 2.0 y ni nos damos cuenta. Sólo DedSec podrá acabar con la amenaza.



¡Imprime lo que quieras! La impresora 3D del cuartel general de DedSec nos permite desde crear nuestros drones a imprimir armas operativas de todo tipo. Eso sí, cuestan lo suyo...

Meterse con Blume quizá no fue una buena idea para Marcus, pero cuando Blume decidió meterse con él y denunciarlo creando un perfil delictivo falso en la red, la compañía sí que cometió un gran error.

«Watch Dogs 2» abunda en la idea del juego original de que en la nueva era de la conexión total y la absoluta pérdida de privacidad, la información es poder, más que nunca. Y contra ese poder corrupto de corporaciones como Blume, luchan Marcus y DedSec, la cuadrilla de hackers de San Francisco en la que se integrará, precisamente borrando las pruebas que Blume creó contra él, en el mismo corazón de la compañía.

Lo que el nuevo juego de «Watch Dogs 2» hace es pulir notablemente la jugabilidad y posibilidades de acción que ofrecía el título original, aporta un mundo de juego más realista y mucho mayor, personajes secundarios con más entidad y más posibilidades de interacción con el entorno. Un mundo en el que es tan divertido cumplir misiones como, simplemente, explorar y disfrutar de un San Francisco virtual lleno de vida.

> “Únete a DedSec y conviértete en un hacker, luchando contra Blume y su sistema ctOS 2.0”

Dentro de DedSec

Los miembros de DedSec intentan convertirse en abanderados de la libertad individual contras las corporaciones y el manejo que hacen de la información y la privacidad. Y siempre con la tecnología como arma. Así, portátiles, móviles y drones se convierten en nuestra herramienta, la de Marcus, para infiltrarnos en vivo, o a distancia, en casi cualquier lugar: controalr cámaras, abrir sistemas electrónicos, noquear –o matar– a enemigos manejando sistemas eléctricos... Las posibilidades son numerosas y la mayoria de las misiones de «Watch Dogs» permiten casi un poco de todo ello. Pero la acción directa también está presente. Podemos combatir cuerpo a cuerpo –el "látigo" de Marcus es muy eficaz–, usar armas eléctricas

DEDSEC CONTRA LA OPRESIÓN



En «Watch Dogs» teníamos la ayuda de algunos personajes que nos echaban una mano con información y herramientas, pero ahora, DedSec es una organización en toda regla gracias a la cuál descubriremos misiones por toda la ciudad, para potenciar nuestra influencia en sus habitantes. Ya no seremos lobos solitarios, sino parte de una resistencia urbana que hace de la tecnología punta y la información sus armas.



De vez en cuando te puedes topar con otros jugadores en San Francisco. En ese momento puedes formar equipo para cumplir misiones cooperativas, o si no te apetece, seguir a tu aire.

HACKEA EN DIRECTO O A DISTANCIA

Las habilidades de Marcus no siempre se pueden ejecutar in situ, así que tiene que echar mano de sus juguetes, un par de drones de lo más cucos.

Algunos de los objetivos de las misiones sólo se pueden cumplir si Marcus accede directamente a un teclado. Ahí tendrás que buscar el camino para infiltrarte.





Pero a veces, sus drones, el saltarín -por tierra- y el cuadricóptero -por aire-, llegan donde no podemos hacerlo directamente, y son capaces de hackear casi todo.



¡Eres todo un peligro para la sociedad! Bueno, es lo que dice la policía. Quizá andar robando coches y saboteando los sistemas no les guste tanto como a ti.



¡Comparte tus mejores poses! Sí, con esto no acabaremos con ctOS 2.0, pero hacerse selfies y compartirlos con el móvil es realmente divertido.

o de fuego, impresas en 3D. Podemos realizar persecuciones por San Francisco, huyendo de la policía o persiguiendo objetivos, manejando coches, motos... ¡y hasta barcos! Y, como mundo abierto, el San Francisco De «Watch Dogs 2» es realmente atractivo y está lleno de vida, simplemente para explorar y disfrutar del entorno.

Pero esto también hace que, llegado a cierto punto, y pese al numeroso contenido de misiones y desafíos, más allá del hilo principal de la trama, llegue un momento en que la reiteración de estructuras hace su aparición.

Compañía de hackers

Resulta atractiva, eso sí, la posibilidad de vivir en un mundo en el que toparnos con otros jugadores para misiones cooperativas o versus. No son muy sofisticadas, pero sí bastante divertidas. Si te gusta la tecnología, «Watch Dogs 2» es un pequeño paraíso para disfrutar, aunque no sea perfecto. **A.P.R.**



LA REFERENCIA



WATCH DOGS
El diferente escenario, con Chicago como teatro de operaciones, y una historia más oscura, pero más insulsa, abrió la saga hace tres años.

ALTERNATIVAS

MAFIA III
Nota: 81 — **MM 259**

DEUS EX MANKIND DIVIDED
Nota: 82 — **MM 258**

NUESTRA OPINIÓN

Vive la vida como hacker y acaba con la tiranía del sistema. Conviértete en miembro de DedSec y descubre la corrupción del sistema ctOS 2.0, usando tus habilidades de hacker en San Francisco.

LO QUE NOS GUSTA

- Dirección artística sensacional, en una San Francisco recreada a la perfección. ¡Y la estética hacker!
- Con las limitaciones de moverse al borde de la ley, las múltiples posibilidades de infiltración y hackeo.
- Los drones son herramientas realmente geniales.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Lo inevitable que resulta que, llegados a cierto punto, la estructura de las misiones empiece a ser reiterativa.
- La conducción de coches y motos no nos convence nada, y eso que es mejor que en el juego original.
- La IA de los ciudadanos a veces hace cosas... raras.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

San Francisco para recorrer, los juguetitos de hacker y trastear con los sistemas. Divertido y muy jugable, pese a ser algo reiterativo.

LA NOTA **84**

MODO MULTIJUGADOR

Las misiones cooperativas y de caza al hacker aportan una nota muy atractiva al universo de juego aportan variedad. Y no son sencillas.



METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 79

METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 74



¿Quieres conseguir la gloria como mánager del equipo de tus amores? «Football Manager» vuelve con una versión actualizada en plantillas y datos, y un diseño de jugabilidad más accesible para todos los jugadores.



Los pequeños detalles, como la personalización de tu avatar, dan un toque único al juego.





Contrólalo todo o delega funciones. Céntrate sólo en lo que quieras y deja actuar a la IA. Funciona bien.

FOOTBALL MANAGER 2017

Ahora ser el mejor es más fácil

LA REFERENCIA

FIFA 17
Nota: 80 — **MM 259**

PES 2017
Nota: 70 — **MM 259**

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Estrategia/Deportivo
- **Idioma:** Español
- **Estudio/compañía:** Sports Interactive/SEGA
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 1
- **PVP rec:** 49,95 € (ed. física)
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.footballmanager.com* Info básica, foros, faqs...

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4, Athlon a 2.2. GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8600 GT, Radeon HD 2400

Todas las temporadas los fans de la estrategia deportiva esperan como agua de mayo al que, con el paso de los años, se ha ido convirtiendo en el mejor y más completo mánager de fútbol del mercado –también es de los pocos que hay, así que tampoco es muy difícil obtener ese título honorífico–. «Football Manager 2017» empieza, como era de esperar, por ofrecer lo más lógico: una completa actualización de su base de datos, para empezar a competir en la liga del país elegido, la categoría deseada y cumplir una temporada convirtiéndonos en el mánager más completo, controlando hasta el último detalle de gestión del club.

Innovar sobre una fórmula que, temporada tras temporada, parece no variar, no es nada sencillo, pero aunque «Football Manager 2017» no reinventa la rueda, sí se nota que Sports Interactive ha hecho un importante esfuerzo por hacerlo más accesible a un mayor número de jugadores. Moverse entre competiciones, opciones de gestión y tareas es ahora más directo. Podría parecer que algo así rebaja las posibilidades y profundidad del juego, pero a la larga no es así en absoluto y, como de costumbre, podemos abarcar todos los aspectos de la gestión del equipo o delegar lo que creamos más conveniente.

Un mánager más eficaz

«Football Manager 2017» encuentra aquí también un importante refuerzo. La personalización de la gestión –y de todo, en general, ya que la creación de equipos originales, incluyendo hasta la equipación o el escudo, es otro mundo de posibilidades– se ve potenciada por una IA más eficaz que en otros juegos anteriores. Y es algo que funciona a nivel prepataivo como en los partidos. El sistema de asignación de órdenes en los partidos funciona bien, es flexible, potente y da bastante libertad.

Hay cosas, claro está, que se podrían mejorar, claro, desde un apartado de audio prácticamente inexistente a una visualización de los partidos más atractiva, pasando por una mayor velocidad en las cargas. Pero para un título del que esperábamos poco más que la puesta al día de los datos, es de lo más completo y divertido. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

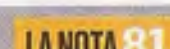
La puesta al día en datos, las mejoras en accesibilidad a los distintos modos y la más eficaz IA -que mejora los resultados de la delegación de funciones- lo hacen muy completo y divertido.



LA NOTA 80



METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 43
METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 81





TYRANNY

JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡Que el señor maligno del rol sea contigo!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
16 **Género:** Rol/Acción **Idioma:** Español (textos) **Estudio/compañía:** Obsidian/Paradox **Distribuidor:** Meridiem **Nº de DVDs:** 2 **PVP rec:** 39,95€ **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.tyrannygame.com* Información sobre el mundo, bandos.	**Clases básicas:** 8 **Experiencia en combate:** 10 tipos (a elegir primaria y secundaria) **Talentos básicos de héroe:** 6 (9 grados de evolución) **Talentos básicos secundario:** 2 **Multijugador:** No	**CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core i7 6700K **RAM:** 8 GB, 16 GB, 32 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 690 GeForce GTX 980, Titan X **Conexión:** ADSL	**CPU:** Athlon II X4 840 a 3.10 GHz, Core 2 Quad Q9505 a 2.80 GHz **RAM:** 6 GB **Espacio en disco:** 15 GB **Tarjeta 3D:** Radeon HD 5770, GeForce GTS 450 **Conexión:** ADSL (activación Steam)	**CPU:** Core i7 **RAM:** 16 GB **Espacio en disco:** 15 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** ADSL



El mapa de las Cotas nos marca los destinos en que tendremos que investigar y cumplir misiones. ¿Hacia dónde?



¿Compresivo, cruel, frío, amigable?... Aquí no hay vías nobles, pero debes sopesar las consecuencias de cada decisión.



La gestión completa del inventario afecta a héroe y grupo, y la comparación con objetos y armas es automática.



El mal ha arrasado el mundo y Kyros nos manda, como Forjadestinos, a controlar a Agraviados y Cántico Escarlata, sus ejércitos, para someter finalmente a todos los habitantes.



El mundo de «Tyranny» es impresionante también en lo visual, y Obsidian se ha encargado, además, de que no perdamos detalle de cada área, manejando un mapa completo en la acción.

Tener en tus manos un poder casi omnímodo es tentador. Tanto que a veces no te das cuenta de que provocas tanto temor como respeto. Tanto miedo como rechazo. Tantas lealtades verdaderas como ansias de traición y venganza. Sí, porque este mundo, el de «Tyranny», no es uno en el que buenos sentimientos y emociones sean protagonistas. La nobleza, la justicia, la compasión... Son sólo sueños de un tiempo que pasó. Un tiempo en el que Kyros no había conquistado antes todo, esclavizado a sus adversarios –en el mejor de los casos– ni nos había convertido en Forjadestinos, encargados de llevar a cabo su edicto y terminar la guerra, controlando a sus ejércitos de Agraviados y Cántico Escarlata, enfrentados entre sí por el poder, y someter, finalmente a todo aquel que alguna vez se le opuso. ¿Podremos? Desde luego, intentarlo, te aseguramos que es una experiencia única.

> “Disfruta el rol de estilo clásico desde una perspectiva inusual: agente de las fuerzas del Mal”

El lado del Mal

La propuesta de sumergirnos en un mundo dominado por el Mal ya es sugerente, de por sí. Pero además Obsidian ha dado una vuelta completa al calcetín que tejió en «Pillars of Eternity», creando un nuevo universo de personajes, facciones, habilidades, poderes y sistemas de control y gestión. En «Tyranny» los ejércitos enfrentados de Kyros, el señor del Mal, están dirigidos por arcontes, una suerte de generales que, dotados de soberbios poderes y habilidades –de guerra, magia, manipulación, etc.– a duras penas pueden controlar los destinos de sus propios hombres. Las dos facciones son la cara y la cruz de la moneda. Los Agraviados son una elite guerrera, pero poco numerosa, y dotados de una disciplina férrea. El Cántico Escarlata es la cara caótica y salvaje de las fuerzas de Kyros. Sus Arcontes tampoco se soportan y sus historias pasadas ocultan secretos que saldrán a la luz en la trama.

HISTORIA ANTES DE LA HISTORIA



La trama de «Tyranny» sorprende por su ambientación, pero es más sorprendente que antes de que comience la acción existe un prólogo en el que mediante diálogos y decisiones tácticas marcamos una historia previa al juego en sí. Es un recorrido en que las elecciones son más importantes de lo que parece y que define en gran medida lo que vamos a vivir después. Elige sabiamente.



El combate táctica en «Tyranny» se desarrolla en tiempo real, pero podemos usar la pausa en todo momento para prepara ataques y seleccionar hechizos y objetivos, para ser más efectivos.

LA REPUTACIÓN LO ES TODO

En «Tyranny» el sistema de reputación ante las facciones, arcontes y secundarios -y los miembros del grupo- marca las opciones disponibles.



Los compañeros de grupo ven afectadas sus relaciones con nosotros, aunque medidas en magnitudes como lealtad o miedo. ¿Cómo prefieres ganarte su respeto?



Dos magnitudes básicas -favor e ira- miden el apoyo que obtenemos de Agraviados y Cántico Escarlata, pero también de otras facciones secundarias y los propios arcontes.



¡Mide mucho cada palabra! Cada diálogo, cada decisión, cuentan de forma determinante para el futuro de nuestras relaciones con personajes y facciones.



En el momento en el que como Forjadestinos leemos el edicto de Kyros, es cuando empieza de verdad la aventura. A partir de ahí, el tiempo corre en contra.

En nuestro papel como Forjadestinos, la reputación es la clave que nos permitirtá conseguir el favor o la ire de ambas facciones. Y según las decisiones, respuestas en diálogos, acciones, etc. conseguiremos controlarlos. Pero, ojo, perseguir un equilibrio no tiene por qué ser la clave en «Tyranny». De hecho, una equidistancia nos puede convertir en sospechoso a ambos bandos y convertirnos en objeto de sus venganzas. ¡Es difícil ser el malo de la historia!

Combate contra todos

El combate en tiempo real es otro de los pilares de «Tyranny», y su ejecución en el juego es brillante. La regeneración de ataques y poderes obliga a pensarse mucho cada acción, y la pausa táctica se vuelve vital. Aun así, no es nada sencillo, vamos a pasarlas canutas y, lo mejor, es que todo lo visto hasta ahora conduce a una rejugabilidad total. Es una pena que no sea más extenso, pero es un auténtico juegazo. Un nuevo clásico. **A.C.G.**

LA REFERENCIA



PILLARS OF ETERNITY
La anterior producción de Obsidian ofrece un estilo similar, pero la trama es más "normal" con el bien y el mal enfrentados.

ALTERNATIVAS

THE TECHNOMANCER
Nota: 68 — **MM 257**

ZENITH
Nota: 60 — **MM 259**

NUESTRA OPINIÓN

Conviértete en Forjadestinos y sella el destino del mundo. Una aventura de rol clásico y fantasía en un mundo dominado por el Mal, a cuyo señor supremo serviremos, pudiendo jugar con total libertad.

LO QUE NOS GUSTA

- La ambientación, inusual pero atractiva, de un mundo dominado por el mal.
- El difícil desafío de controlar a Agraviados y Cántico Escarlata, con objetivos antagónicos y brutales.
- El sistema de reputación. Sensacional, así como el original sistema de talentos y habilidades.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Se echa de menos el doblaje al español (es inevitable), aunque el original en inglés es genial.
- Poco apto para el jugador poco habituado a rol clásico.
- Más corto de lo deseable, pese a ser muy rejugable.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Obsidian ha creado un juego único y diferente. Un título que, pese a seguir las líneas maestras del genial «Pillars of Eternity», da un giro completo a trama y ambientación. Si sumergirnos en un mundo dominado por el Mal no es bastante, el sistema de reputación, la construcción de personajes y la trama lo convierten un JDR de culto.

LA NOTA 85

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 78 | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 81



Kaoru Tamanegi y Broccoli Joe vuelven para acabar con el Shogunato. La segunda parte de «Yasai Ninja» cambia de estilo y se hace más accesible y entretenido, combinando jugabilidad de plataformas 2D con acción.

¿Enemigos finales? ¡Claro que sí! En estos desafíos tenemos que extremar las precauciones y la precisión.





Esta cebolla puede ser muy indigesta... ¡Un enorme luchador de sumo cabreado nos va a aplastar!



La dificultad del juego es bastante elevada. Con un pequeño roce moriremos al instante. No te rindas.



¿Podrás recoger todas las monedas? "Limpiar" por completo cada nivel no está al alcance de todos...

KYURINAGA'S REVENGE

El fin del Shogunato está a un salto más



ALTERNATIVAS

ORI AND THE BLIND FOREST
Nota: 94 — **MM 244**

CANDLE
Nota: 84 — **MM 260**

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Plataformas/Acción
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Recotechnology
- **Distribuidor:** Recotechnology
- **Nº de DVDs:** No aplicable
- **PVP rec:** 9,99€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.recotech.es*

Info muy básica, tráiler, pantallas.

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 Duo a 2.1 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GT 320M

Recotechnology retoma el universo de «Yasai Ninja» con un profundo cambio de estilo y jugabilidad. Si el juego anterior del estudio madrileño apostaba por la acción 3D en tercera persona, ahora nos sumergimos en un mundo de plataformas de jugabilidad 2D, heredada de algunas de las fases de «Yasai Ninja» –las mejores del juego, en realidad–. Un movimiento muy inteligente del estudio y que ha producido buenos réditos.

«Kyurinaga's Revenge» retoma la pareja protagonista del primer juego, la cebolleta Kaoru Tamanegi y el brote de brécol Broccoli Joe, manteniendo su estilo de acción, con la habilidad con la katana en uno y en los nunchakus en otro.

La diferencia, claro, es la explicada, pasando a disfrutar ahora de un estupendo juego de plataformas con niveles bien diseñados, repletos de desafíos y puzles que ponen a prueba nuestra habilidad y reflejos. «Kyurinaga's Revenge» intenta reflejar el estilo nada complaciente de los clásicos del género en 8 y 16 bit, en los que precisión, ajuste fino y una considerable dificultad eran la norma.

Para auténticos héroes

El juego de Recotechnology es accesible para todos tipo de jugadores, pero ofrece desafíos para los más habilidosos que no son nada sencillos. Por ejemplo, encontrar todos los secretos y recoger todos los coleccionables de cada uno de los niveles de juego es un desafñio considerable. Jugar en modo cooperativo puede ayudar y no tener que intercambiar el control de ambos personajes, lo que es también un desafío añadido, más interesante en las fases de eliminación de enemigos por oleadas.

Pero «Kyurinaga's Revenge» no es un juego tan redondo como se podía esperar. Si la precisión es una exigencia al jugador, algo más de pulido se habría hecho necesario en muchas fases, tanto en diseño visual como colisiones, así como ajustar la curva de dificultad y la colocación de puntos de control. Es una decisión de diseño que no convence, pues un simple roce puede acabar con varios minutos de esfuerzo, teniendo que repetir en ocasiones demasiadas veces lo mismo, lo que puede acabar siendo de lo más frustrante. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

El cambio de estilo le ha sentado bien a las verduras guerreras, aunque una dificultad más equilibrada, algo más de pulido y puntos de control mejor colocados le habría venido muy bien.



METACRITIC USUARIOS — LA NOTA ND

METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 63

THE DWARVES

¿Quieres pasártelo como un enano?

LA REFERENCIA



DIABLO III
La acción de «Diablo III» es mucho más directa y sin control sobre los secundarios.

ALTERNATIVAS

TYRANNY
Nota: 85 — MM 261

CHAMPIONS OF ANTERIA
Nota: 75 — MM 259

Tungdil es un enano poco común. Vive entre humanos y se ha criado alejado de los suyos. La fiebre guerrera de su raza es poco visible en él, pues no en vano trabaja como herrero y es un artesano consumado. Pero todo va a cambiar de repente, cuando la aparición de una raza maléfica, los albos, trastoque el equilibrio y la paz del mundo de Girdlegard. La aventura comienza para Tungdil cuando debe cumplir un encargo de su maestro llevando un mensaje. A partir de ese momento, su vida cambiará para siempre y el destino de Girdlegard estará en sus manos, aunque de momento no tenga la menor idea de ello...

¡Enanos por doquier!

La trama de «The Dwarves» es interesante por poner en el papel protagonista –como su nombre indica– a los enanos en un juego de fantasía, aunque la historia, en sí misma, no vaya a ofrecernos una especial innovación del universo canónico de fantasía, aunque algunas razas, eso sí, cambian su nombre –los albos no dejan de ser elfos malignos.

La esencia de «The Dwarves» está en el combate, aunque ya llegaremos a ello más adelante. Y es que la historia de Tungdil nos lleva a iniciar una aventura en solitario para, pronto, empezar a conocer otros enanos que, estos sí,

> "Únete a los enanos y triunfa en la guerra contra orcos y albos, en un JDR de fantasía y táctica"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Rol/Acción táctica
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** KING Art, THQ Nordic
- **Distribuidor:** Badland Games
- **Nº de DVDs:** 3 **PVP rec:** 32,95€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.dwarves-game.com* Info básica, noticias... en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Héroes jugables:** 15 (14 variables más Tungdil)
- **Habilidades especiales:** Tres por personaje (cuatro/cinco en algún personaje)
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core i7 6700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB, 32 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 690 GeForce GTX 980, Titan X
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Q9650, Phenom II X4 940
- **RAM:** 6 GB
- **Espacio en disco:** 25 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660, Radeon 7870 (2 GB)
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 25 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** ADSL



La exploración del mapa de juego nos ofrece distintos caminos, con grupos ajenos que también lo recorren.



La trama de «The Dwarves» es rica y atractiva, con diferentes posibilidades de desarrollo según nuestras elecciones.



En ciertos niveles podemos desbloquear nuevas habilidades. Y creenos, son vitales para ganar los combates.



Acción, rol, fantasía... ¡enanos! Descubre un interesante JDR de fantasía en el que los siempre secundarios enanos asumen el protagonismo total. Una elevada dificultad del combate es su seña.



En muchas misiones a la complejidad del combate se unen más desafíos, como rescatar a inocentes aldeanos en un tiempo limitado, antes de que el fuego acabe con sus casas y los mate.

expertos guerreros, se unirán a nosotros para ayudarnos a llevar a cabo las misiones que se nos irán encomendando. En total, conoceremos hasta a 14 héroes que podremos sumar o quitar de nuestro grupo, pues habitualmente manejaremos tres personajes.

Cada uno de ellos tendrá diversas habilidades de combate que podremos aprovechar mejor o peor según el enemigo y las condiciones tácticas del entorno, algo muy importante y en lo que tendremos que tener cuidado, pues los accidentes del terreno podrán tanto beneficiarnos como perjudicarnos, cayendo por error por precipicios o quedándonos encajonados en áreas de las que no podremos salir por el empuje del enemigo. De hecho, para triunfar tendremos muchas veces que morir y aprender a hacerlo de otro modo, pues «The Dwarves» no es complaciente. Más bien, lo contrario, es duro, difícil y, eso sí, muy divertido.

El combate es la clave

Por ello, el combate es la clave en el juego. Aunque la exploración del mapa se haga con libertad y podamos esquivar enfrentamientos, al final pelearemos. Y en el combate podemos manejar alternativamente a todos los miembros del grupo, saltando de uno a otro. Eso sí, aquí la IA puede jugarnos malas pasadas, pues a veces los personajes que no controlamos directamente se quedan como pasmados y apenas intervienen. Y en combates contra decenas de enemigos eso es algo muy malo.

Así y todo, «The Dwarves» es un juego atractivo y divertido. Y original, hasta cierto punto. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Ayuda al enano Tungdil a salvar a su pueblo. Embárcate en una aventura de fantasía y rol, controlando a un grupo de feroces guerreros enanos y libra una cruenta guerra contra orcos y albos.

LO QUE NOS GUSTA

- El protagonismo de los enanos y lo bien que se reflejan sus personalidades y cultura en la trama.
- Diferentes opciones a la hora de avanzar en la trama.
- La posibilidad de cambiar de un personaje a otro en batalla y las opciones tácticas que esto permite.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Una IA más depurada vendría muy bien para los elementos no controlados del grupo. A veces se quedan parados sin pelear ni hacer nada.
- La elevada dificultad incluso en niveles normales puede echar para atrás a muchos jugadores.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

La aventura de Tungdil es todo un desafío para los amantes de la acción táctica y el JDR de fantasía. Los enanos asumen un protagonismo que nos dará horas de diversión, aunque no es nada fácil y obliga a repetir muchas batallas y cogerle el tranquillo poco a poco. Algunos fallos de IA y un diseño poco pulido empañan algo un juego muy divertido.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 61 METACRITIC MEDIOS LA NOTA 68

KILLING FLOOR 2

¡Es la hora de aniquilar!



LA REFERENCIA



UMBRELLA CORPS
La esencia de la acción es muy similar: sobrevivir a hordas de enemigos enfurecidos.

ALTERNATIVAS

COD INFINITE WARFARE
Nota: 65 — MM 260

BATTLEFIELD 1
Nota: 80 — MM 260

Los juegos de acción de supervivencia pura llevan tiempo reclamando su propio espacio más allá de ser un modo específico en un título más completo. La esencia es muy sencilla: oleada tras oleada de hordas de enemigos te atacan con furia asesina y sin otro objetivo que aniquilarte. No tienen tácticas, estrategias ni objetivos más allá de hacerte papilla. Y pueden ser de todo tipo: zombis, soldados, demonios, alienígenas, orcos, trolls... El caso es que debes sobrevivir y no importa cómo, ya sea jugando en solitario –lo que es francamente más difícil– o en compañía, creando un grupo que se enfrente a las sucesivas oleadas. Pero hay juegos y juegos de supervivencia, y la cosa puede ir bastante bien, como en «Killing Floor 2», o salir un considerable bodrio, como «Umbrella Corps».

¡Contra los Zed!

En «Killing Floor 2» la acción transcurre un mes después de los hechos del juego anterior, ahora en Europa. Las consecuencias del experimento de Horzine Biotech atacan ahora al viejo continente en doce escenarios diferentes, desde unas catacumbas hasta la Selva Negra, pasando por laboratorios o las calles de París. Una destrucción salvaje con los Zed, los infectados del experimento, arrasándolo todo a su paso. Así que

> “Combate oleada tras oleada de hordas de Zed en una acción brutal, solo o en compañía”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Tripwire Interactive
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 4 **PVP rec:** 34,95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.killingfloor2.com* Información sobre modos, zeds, etc.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Clases:** 10
- **Tipos Zed:** 11
- **Multijugador:** Sí
- **Modos multijugador:** Cooperativo (seis jugadores), Versus por equipos (6v6)
- **Mapas:** 12
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core i7 6700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB, 32 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 690, GeForce GTX 980, Titan X
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 E8200 a 2.66 GHz, Phenom II X2 545
- **RAM:** 3 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 250, Radeon HD 4830
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra Óptica



¿Son demonios, zombis? ¡Son Zed! Bueno, al final son bestias inhumanas que hay que eliminar, si no queremos morir.



Tras cada oleada de enemigos tenemos unos segundos para dirigirnos a comprar equipo y reponer munición. ¡Es necesario!



¡Ojo con los poderes y ataques especiales de los Zed! Puede que te aturdan o afecten lo suficiente para que te rematen.



¡Llega la hora de la acción más brutal y gore! En «Killing Floor 2» luchamos, solos o en compañía, contra infectados de un experimento fallido que se han convertido en bestias feroces.



Sí, a veces no sabes qué es mejor, si que te maten del susto o de los golpes. Y es que los diseños de los infectados Zed de «Killing Floor 2» son espectacularmente desagradables. ¡Agh!

allí iremos a detenerlos como sea, bien en solitario o bien formando un equipo de hasta 6 integrantes.

La formación del equipo es, precisamente, una de las claves de la jugabilidad. Hay hasta 10 clases distintas de personaje, desde miembros de apoyo, berserkers o médicos, a tiradores a distancia o pirómanos. Los tipos de armas, ya los puedes imaginar, al ir en consonancia con la clase.

Los diseños de los mapas resultan, en general, bastante buenos, con alguna excepción, como es inevitable, bastante más sosa. Los cuellos de botella están bien colocados y los puestos de venta y recarga de munición, accesibles tras cada oleada, nos permiten pertrecharnos para aguantar la siguiente. La acción es, de forma general, frenética, salvaje, gore –sangre, descuartizamientos–, brutal... ¡y divertidísima! El diseño de armas, las tácticas de equipo, la brutalidad de los Zed y los escenarios se alían para que esto sea así, aunque, claro, no todo es perfecto. La complejidad de algunos escenarios hace que sea muy fácil quedarse "enganchado" en un saliente o recoveco y seas presa fácil de los Zed. Y fastidia.

Todos contra todos

Otro punto a favor de «Killing Floor 2» es su modo versus por equipos, en el que podemos asumir el papel de unos de los 11 tipos de Zed y disfrutar desde el otro lado.

La acción es tan salvaje como puedas imaginar, los tipos de Zed son variados y las armas son un delirio. No es el colmo de la originalidad, pero es divertido y muy jugable. Si vas a descargar adrenalina, es perfecto. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Sólo hay un objetivo: ¡sobrevivir! Aguanta las innumerables oleadas de enemigos Zed e intenta acabar con ellos para cortar la infección. Acción salvaje, gore y brutalidad, tanto solo como en compañía.

LO QUE NOS GUSTA

- Es un juego perfecto para desfogarte: acción sin más, brutal, salvaje y pura. Un rato y listo.
- La variedad de clases para formar los equipos en el multijugador, así como los muchos tipos de armas.
- Poder jugar como Zed en el multijugador versus.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Los recovecos de muchos escenarios hacen muy fácil que te quedes vendido atrapado en un esquinazo.
- Se echa de menos algún objetivo adicional en los mapas, más allá de la pura supervivencia.
- Algunos mapas son bastante sosos.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Incluso jugando solo «KF 2» es un delirio de acción salvaje y destrucción. Perfecto para soltar adrenalina, vamos.

LA NOTA **75**

MODO MULTIJUGADOR

Tanto en el modo cooperativo como en el versus por equipos, es divertidísimo machacarte con los amigos.

LA NOTA **82**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA **81**

METACRITIC MEDIOS LA NOTA **76**

GINGER BEYOND THE CRYSTAL

El salvador de los cristales

LA REFERENCIA





RAYMAN LEGENDS
Las plataformas de uno de los iconos del género son casi imposibles de mejorar.

ALTERNATIVAS

LEGO SW EL DESPERTAR...
Nota: 80 — **MM 257**

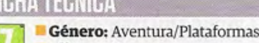
CANDLE
Nota: 84 — **MM 260**

El subgénero de las aventuras de plataformas hace tiempo que no ofrece un producto sobresaliente en PC, salvo raras excepciones (títulos como «Ori & the Blind Forest», «Candle» y otros son rara avis, hoy en día), pero desde siempre, como aquel que dice, ha ofrecido juegos increíbles en el mundo de las consolas que han llegado a marcar reglas, modelos y convertirse en clásicos. «Ginger Beyond the Crystal» es un homenaje a esos juegos. A aquella manera de jugar, a mecánicas que, quizá hoy, parezcan algo obsoletas, pero que son diseños que enganchan e invitan a seguir jugando para averiguar qué viene a continuación, cómo de diferente será el siguiente mundo y cuantos objetos tendremos que recoger, puzles que resolver y secretos que descubrir... Si piensas que esta descripción se ajusta a leyendas como «Super Mario 64», ¡bingo! Algo hay de todo eso en lo que Drakhar Studios ha venido trabajando en los últimos meses. Y ahora, por fin, podemos descubrir los secretos que se ocultan tras la maldición del cristal.

¡Salva a los aldeanos!

En «Ginger Beyond the Crystal» asumimos el papel de Ginger, un clásico héroe/mesías de origen algo misterioso, destinado a ser el salvador de su pueblo, compuesto por tres aldeas que se ven afctadas

> “Rescata a los aldeanos afectados por la maldición de los cristales y salva tu mundo”



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
7 · **Género:** Aventura/Plataformas **Idioma:** Español **Estudio/compañía:** Drakhar Studios/Badland **Distribuidor:** Badland Games **Nº de DVDs:** 1 **PVP rec:** 19,95 € **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.drakharestudio.com/ginger*	**Ciudades:** 3 (Lowleen Town, Creater Peaks y Bleepside Lake) **Disfraces:** Seis **Niveles:** 15 (más 15 ocultos) **Aldeanos a rescatar:** 45 (15 por ciudad) **Multijugador:** No	**CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core i7 6700K **RAM:** 8 GB, 16 GB, 32 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 690 GeForce GTX 980, Titan X **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i3 **RAM:** 3 GB **Espacio en disco:** 8 GB **Tarjeta 3D:** NVIDIA 730 o superior **Conexión:** ADSL (activación Steam)	**CPU:** Core i7 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 8 GB, **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** ADSL



Los seis disfraces que podemos desbloquear nos conceden habilidades necesarias para acceder a nuevos caminos y lugares.



Varios personajes nos encargan misiones con recompensas que son necesarias para conseguir objetos y habilidades.



¡Aprende a tocar, Ginger! Repetir algunas melodías, en plan "Simon", es necesario para desbloquear nuevos caminos.



El bueno de Ginger tiene en sus manos la salvación de su pueblo. Y sólo lo hará a base de saltar, correr, pelear con enemigos finales, recoger cristales y resolver puzles. ¡Qué divertido!



Para recuperar los cristales rojos de las aldeas tenemos que transportarnos a ciertas zonas en que las plataformas flotan en el vacío, rotan y se disponen en estructuras casi laberínticas.

por la maldición del cristal, poder de una antigua diosa que traía la paz y el equilibrio al mundo. Así que la tarea está clara: recorrer estas aldeas, resolver puzles, recoger objetos, desencantar los cristales malditos, reconstruir casas, pelear contra los malos y traer de nuevo la paz y la armonía. Sencillo, ¿no? Bueno... No tanto.

Las mecánicas de juego sí es cierto que pueden parecer algo anticuadas, siendo muy similares a «Super Mario 64», en un mundo 3D que –desafortunadamente– no siempre permite modificar la posición de cámaras a nuestro antojo, lo que es un engorro, pero se entiende de acuerdo a los diseños de ciertos niveles. ¿Es lícito homenejar a ese estilo de juego hoy día? No sólo lo es, sino que el resultado es notable, pero no deja de ser algo que tiene más de 20 años encima, que se dice pronto. Pero «Ginger», en sí mismo, es un juego variado, divertido y que engancha. Y, lo más importante, muy jugable.

Algo más pulido...

Quizá lo que se le puede echar en cara a «Ginger» es que debía estar más pulido en aspectos técnicos relacionados con la jugabilidad. Como las cámaras, por ejemplo, o el ajuste en colisiones y saltos en plataformas que, en algunas ocasiones, despistan debido a las perspectivas de algunos niveles.

Artísticamente es una pequeña joya, la banda sonora es sensacional y, en conjunto, es un juego realmente notable. Algo más de dimensión en muchos de sus niveles –en cuanto a tamaño– y esos ajustes le habrían añadido algunos puntos más, pero es un gran juego. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Salva a los aldeanos recogiendo cristales y acabando con la maldición. Un juego de plataformas y acción en que los puzles se combinan con algo de combate en una aventura llena de poesía.

LO QUE NOS GUSTA

- La estética y jugabilidad recuerdan a auténticos clásicos del videojuego, como «Super Mario 64».
- Bajo su aspecto naif se oculta una aventura estupenda llena de desafíos nada sencillos.
- La banda sonora es realmente buena. Perfecta.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Incluso en un equipo de gama alta a veces se producen ralentizaciones en el área del bosque.
- Un poco más de pulido en áreas técnicas como las cámaras o el ajuste en plataformas serían necesarias.
- Quizá las mecánicas de juego estén algo obsoletas.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

«Ginger Beyond the Crystal» es un homenaje a clásicos que han hecho historia. La influencia de títulos como «Super Mario 64» es innegable, aunque no es la única. Plataformas, acción, puzles, música, disfraces, habilidad... Una jugabilidad un poco más pulida, así como la parte técnica, y mundos de mayor tamaño es lo único que le falta.

LA NOTA **78**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 82 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 70

SHADOW WARRIOR 2



¡Acción de mil demonios!

LA REFERENCIA



TITANFALL 2
Aunque no es tan frenética, la acción de campaña es brillante, con misiones variadas.

ALTERNATIVAS

KILLING FLOOR 2
Nota: 75 — MM 261

COD INFINITE WARFARE
Nota: 65 — MM 260

El "remake" de «Shadow Warrior» que llegó hace unos tres años nos descubrió una vuelta a la acción en estado puro que los más veteranos recordarán de los títulos de 3D Realms. Ahora, Flying Wild Hog vuelve con la continuación de la historia de Lo Wang, de nuevo en conflicto con la gente de Zilla y, de nuevo, debiendo hacer frente a los demonios surgidos de las brechas que los experimentos de Zilla han causado entre nuestro mundo y la dimensión demoníaca. Suficiente excusa, al menos para nosotros, para volver a agarrar la katana, la pistola, la garra y cualquier otra arma que se nos ponga al alcance –sierras mecánicas, escopetas, ametralladoras, arcos y lo que se tercie– dispuestos a disfrutar de un vendaval de acción en estdo puro donde destrucción, combate y velocidad son claves.

Acción infernal

La trama de «Shadow Warrior 2», en realidad, mola bastante, y aunque en esencia te la hemos resumido antes, preferimos no desvelarte algunas de sus claves. Hay personajes interesantes, como la lideresa de un clan mafioso con la que colaboraremos quid pro quo, enemigos épicos, armas demoledoras y misiones secundarios que nos darán pistas sobre la historia tras la aventura que vivimos en la piel de Lo Wang.

> “Enfréntate a cibersoldados, demonios y mil enemigos, en una acción brutal y frenética”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
18 **Género:** Acción **Idioma:** Español (textos) **Estudio/compañía:** Flying Wild Hog/Devolver Digital **Distribuidor:** Devolver Digital **Nº de DVDs:** Descarga **PVP rec:** 36,99 **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.shadowwarrior.com*	**Tipos de armas:** 70 diferentes **Mejoras:** De armas (tres piedras simultáneas) y armadura **Tipos de daño elemental:** 4 (Hielo, fuego, eléctrico, tóxico) **Multijugador:** Sí (Cooperativo, hasta 4 jugadores)	**CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core i7 6700K **RAM:** 8 GB, 16 GB, 32 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 690 GeForce GTX 980, Titan X **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i3 6300, AMD A10 5800K APU **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 14 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GT 560 Ti, Radeon HD 6850 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i5 **RAM:** 16 GB **Espacio en disco:** 14 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** Fibra Óptica



El viejo herrero nos mandará a varias misiones aunque no es el único personaje que se encargará de esta tarea.



¡Aléjate un momento y cúrate antes de que caigas! Uno de los útiles poderes de Lo Wang agotará el maná para sanarnos.



Hmm... ¿ahora cuál usamos? El inventario de rueda nos da acceso inmediato a las 8 armas simultáneas que podemos llevar.



¡Acción, demonios, katanas, armas y magia! Lo Wang ha vuelto en un título de acción que es jugabilidad en estado puro. Es vertiginoso, brutal, lleno de humor negro y divertido a más no poder.



¿Hay gases tóxicos? ¡Disfruta el aire de esta sierra, amigo! Lo más delirante y brutal que se te ocurra en armas está presente en «Shadow Warrior 2». ¡Es tan salvaje que vas a alucinar!

La acción de «Shadow Warrior 2» es frenética, de una intensidad abrumadora, con enemigos que, por lo general, atacan en grupo y sin esperar su turno, ya sean soldados, ninjas, demonios o drones. La velocidad de juego es apabullante, tanto como las habilidades del protagonista –que puede curarse, algo sumamente útil, gastando su maná–, como el arsenal. El diseño de las armas es sensacional, pero además la posibilidad de mejorarlas gracias a piedras y objetos que alteran sus propiedades, le da un toque de rol y recuerdan a los diseños de clásicos como «Diablo III» en este sentido.

¡Ni un respiro!

El estilo de juego de «Shadow Warrior 2», como ya hemos dicho, es casi un homenaje a los títulos clásicos en que la acción se disfrutaba por sí misma, pero el buen hacer de Flying Wild Hog le da una vuelta de tuerca con unos diseños sensacionales de escenarios –que además pueden cambiar gracias a la influencia de las brachas demoníacas– y la combinación con una historia que engancha.

La posibilidad de disfrutar en compañía de este espectáculo de acción, gracias al modo cooperativo, potencia aún más las virtudes del diseño de «Shadow Warrior 2», y la posibilidad de progresar escogiendo distintas misiones que abrimos en el mapa del mundo de juego, nos da un toque de libertad para ir exprimiendo los objetos, secretos y mejoras que podemos obtener. Un toque de humor negro le pone la guinda. Y aunque es una pena que no esté doblado, obviando ese detalle es un juegazo a disfrutar en plan salvaje. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Ninjas, magia, armas y demonios. ¡Vive la acción total! Encarna a Lo Wang y sumérgete en un mundo de crimen organizado y bestias diabólicas, sobreviviendo a todas las misiones y desafíos.

LO QUE NOS GUSTA

- Un ejercicio de jugabilidad total y acción en plan desparrame, al estilo de la vieja escuela.
- La combinación de armas, espadas y magia. El resultado es verdaderamente explosivo.
- Jugar en modo cooperativo. ¡Puro espectáculo!
- El sistema de mejoras y los entornos cambiantes.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Que no esté doblado al español, aunque sí traducido.
- Aparte del modo cooperativo, haber incluido algún modo versus habría estado muy bien. Además, no es sencillo encontrar partidas anónimas de nivel similar.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Frenético, salvaje, divertido... ¡Es jugabilidad en estado puro! Si estuviera doblado ya habría sido la guinda, con esos chistes...

LA NOTA 84

MODO MULTIJUGADOR

Si convences a tres amigos para que se unan en la batalla, el desparrame de acción ya será total. Aún más explosivo en el multi.



LA NOTA 86

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 84

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 79

OPORTUNIDADES



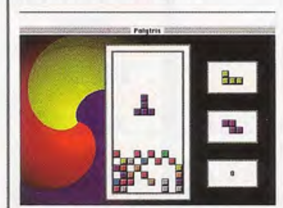
ASSASSIN'S CREED SYNDICATE
El estreno de la película no ha hecho que llegara juego nuevo a la serie, aunque estábamos avisados, con lo que tendremos que tirar con «Syndicate». Para quien no haya jugado al último título de la saga, está a la venta ahora, en su edición especial, por tan sólo 24,95€.



HEROES OF MIGHT & MAGIC VII
Si te van los combates por turnos, este «Might & Magic» puede venirte bien. Por su precio actual y por la saga tan larga a la que pertenece. Quizá la conozcas, aunque, si la descubres ahora no deberías dejar pasar sus partidas en red local. Sale por 19,95€.



THE ELDER SCROLLS ONLINE GOLD EDITION
Desde Bethesda mantienen la versión online de su saga con nuevos contenidos y actualizaciones. Además, para probarlo, tenemos la versión gratuita. Esta Gold incluye una montura, 500 crowns y agunos extras al precio de 19,99€ en Xtralife, con una taza decorada, hasta fin de existencias.



4.000 JUEGOS DE MAC
Vale, no son los últimos o más espectaculares. Pero reconoce que ya es un logro encontrar 4.000 juegos para Mac. Los tenemos en versión shareware, listos para descargar, desde la web *vintageapplemac.com.*



MOTO GP 16 VALENTINO ROSSI THE GAME

La vida de "The Doctor"

Tener un juego de Moto GP con la licencia oficial queda en segundo plano con otra que lo tapa. El nombre de Valentino Rossi parece casi más importante que el del campeonato, y eso se nota en este título, que salió en verano, pero que ha aguantado bien los meses. Con un protagonista que nos invita a algo más que conducir motos: vivir su vida.

Para fans, para todos
Respecto al año pasado, vemos que se han mejorado pocos aspectos visuales. El trabajo en esta temporada parece haberse centrado en añadir opciones y, sobre todo, arropar el homenaje a Rossi. Porque a los 18 circuitos de 2016 se añaden pistas históricas, como Donington Park o la versión de Assen en 2002. Entornos que ya habíamos visto antes, pero que chocan con el rancho del piloto italiano. Sí, seremos partícipes de su programa de talentos,porque ahora nos permite conducir en su pista de tierra o recordar sus pinitos a cuatro ruedas. Anécdotas que se mezclan con momentos que harán las delicias de los fans, que han marcado las últimas dos décadas de motociclismo.







INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
3
- **Género:** Conducción
- **PVP Rec:** 29,95 € (Game)
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** No comentado en Micromanía
- **Estudio/compañía:** Milestone
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Nº de DVDs:** 4 + código digital
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *valentinorossithegame.com*

LA NUEVA NOTA
Es todo lo que los fans de Valentino Rossi pueden buscar en un juego de velocidad -ahora también sobre cuatro ruedas- y cumple como licenciatario oficial del mundial en todas sus categorías.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 72 METACRITIC MEDIOS



THE DIVISION LIMITED EDITION

Para ver Nueva York por Navidad







La segunda expansión para «The Division» nos ha recordado lo bien que lo hemos pasado con este juego. Aunque no empezó con muy buen pie y ha tenido una trayectoria algo irregular. El caso es que con su DLC «Survival» tenemos una nueva modalidad. Pero este añadido también ha venido acompañado de una serie de actualizaciones para el resto del juego. Unas que cambian armas, recompensas, equipamiento, habilidades y hasta la interfaz.

Ahora lo jugamos con menos fallos

Con una larga lista de fallos solucionados y mucho trabajo invertido en «The Division», nunca antes ha sido mejor momento para jugarlo. Es uno de los títulos más importantes de Ubisoft en los últimos años y su visión del futuro resulta muy interesante, con su lucha por los recursos en una ciudad de New York devastada. Su sistema de juego invita a la exploración, a subir de nivel y está enfocado al multijugador online con una zona oscura en la que hacer enemigos y amigos por igual.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción
- **PVP Rec:** 24,95 € (Game)
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** MM 253 (Abril 2016)
- **Estudio/compañía:** Massive Entertainment / Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** 5 + código online
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *tomclancy-thedivision.ubi.com*

18

LA NUEVA NOTA

A base de actualizaciones y numerosos DLC -incluyendo algunos contratiempos, todo sea dicho- parece que «The Division» ha vuelto al nivel de usuarios de su lanzamiento. ¿Te atreves a combatir la epidemia?



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 79 — METACRITIC MEDIOS LA NOTA 58

TOTAL WAR WARHAMMER

¡Justo la excusa que necesitabas!

Las facciones que se enfrentan en «Total War: Warhammer» son uno de sus alicientes principales. Al menos si te va el universo de Games Workshop. Pero si no, también tienes una buena oportunidad para meterte de lleno en esta estrategia por turnos, que se convierte en lo mejorcito de la saga. Una que en Creative Assembly han invertido 15 años de mejora continua. Esta vez, con unidades aéreas y magia, dos elementos que suponen un cambio respecto a lo que nos tenían acostumbrados. Hay poco que echarle en cara al juego, ahora con un precio rebajado, y los DLC no se hacen tan cuesta arriba.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Estrategia
- **PVP Rec:** 19,99 € (Game)
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** MM 255 (Junio 2016)
- **Estudio/compañía:** Creative Assembly / SEGA
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 3 + código online
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *totalwar.com*

18

LA NUEVA NOTA

Tan espectacular como lo recordábamos, este «Total War» es de lo mejor que ha dado la saga en toda su historia. Con unas facciones variadas y equilibradas, y una gestión diplomática muy bien llevada.

LA NOTA 92

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 86 — METACRITIC MEDIOS LA NOTA 73

SERIES CLÁSICAS

Juego	Precio
AVANCE	
Gas Guzzlers Extreme	19,95 €
BADLAND GAMES	
Crimes & Punisments - Sherlock Holmes	29,95 €
Motorclycle Club	29,95 €
Pack Deponia (1 y 2) Gold	24,95 €
Parzer Tactics HD	24,95 €
BANDAI NAMCO	
Dark Souls II GOTY Scholar of the First Sin	29,95 €
Dark Souls III	39,95 €
Grid Autosport Black (Limited Edition)	19,95 €
Lords of the Fallen	19,95 €
The Banner Saga	4,95 €
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield 4	9,95 €
Crysis 3	9,95 €
Dead Space	7,95 €
Dead Space 2	9,95 €
Dead Space 3	9,95 €
Mass Effect	9,95 €
Mass Effect 2	9,95 €
Mass Effect 3	9,95 €
Medal of Honor	9,95 €
Medal of Honor Warfighter	9,95 €
Need for Speed - Most Wanted	9,95 €
Origin Bundle Pack Acción Definitivo (Battlefield 4, Mass Effect 3, Dead Space 3, Medal of Honor)	39,95 €
SimCity 4 Deluxe	9,95 €
Trilogía Crysis	39,95 €
Trilogía Mass Effect	39,95 €
Ultima IX Ascension	4,95 €
FX INTERACTIVE	
Drive Simulators 2015	19,95 €
Flight Simulators 2015	19,95 €
History Empires Anthology	9,95 €
La Colección de Simuladores 2015	19,95 €
La Conquista de América (Pack)	14,95 €
Master of Games Anthology Deluxe (Pack)	14,95 €
KOCH MEDIA	
Dead Island Double Pack	9,95 €
Escape Dead Island	19,95 €
Lara Croft & the Temple of Osiris Edición Coleccionista	19,95 €
Metro Last Light Limited Edition	4,95 €
Metro Redux	19,95 €
Risen 3	9,95 €
Ryse - Son of Rome	14,95 €
Sacred 3	29,95 €
Saints Row IV Game of the Century Edition	9,95 €
Saints Row Re-Elected & Gat Out of Hell	19,95 €
Sleeping Dogs Definitive Edition (Edición Limitada)	14,95 €
The Evil Within	29,95 €
Wildstar	4,05 €
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2016	19,95 €
MERIDIEM GAMES	
Divinity Original Sin	34,95 €
Europa Universalis IV	19,95 €
Omerta Gold Edition	4,95 €
Tropico (Dictator Pack)	9,95 €
Tropico 5	19,95 €
MICROSOFT	
Alan Wake's American Nightmare	8,95 €
SEGA	
Alien: Isolation (Edición Ripley)	29,95 €
Company of Heroes 2	19,95 €
Company of Heroes 2: Ardennes Assault	19,95 €
Football Manager 2015	19,95 €
NBA 2K15	19,95 €
UBISOFT	
Assassin's Creed Syndicate	29,99 €
Assassin's Creed Unity - Special Edition	29,99 €
Fallout 3 GOTY	9,95 €
Fallout New Vegas Ultimate Edition	9,95 €
Might & Magic: Heroes III HD Edition	14,95 €
South Park: La Vara de la Verdad	24,95 €
Splinter Cell	4,95 €
The Crew	29,95 €
The Elder Scrolls IV Oblivion Edición 5º Aniversario	14,95 €
Watch Dogs - Special Edition	29,95 €
WARNER BROS.	
La Tierra Media - Sombras de Mordor	24,95 €
Mad Max	30€

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. LOS SIMS 4 URBANITAS (12) — Simulación ■ Electronic Arts
2. OVERWATCH ORIGINS EDITION (16) — Acción ■ Activision Blizzard
3. LOS SIMS 4 (12) — Simulación ■ Electronic Arts
4. BATTLEFIELD 1 (18) — Acción ■ Electronic Arts
5. SID MEIER'S CIVILIZATION VI (12) — Estrategia ■ 2K Games / Take 2
6. FOOTBALL MANAGER 2017 ED. LIMITADA (3) — Deportivo ■ SEGA
7. WORLD OF WARCRAFT LEGIÓN (12) — MMO ■ Activision Blizzard
8. TITANFALL 2 (16) — Acción ■ Electronic Arts
9. FARMING SIMULATOR 17 COL. ED. (3) — Simulador ■ Focus/Badland
10. COD INFINITE WARFARE LEGACY ED. (18) — Acción ■ Activision Blizzard

* Datos elaborados por GFK para AEVI correspondientes Noviembre de 2016.

U.K.

1. FOOTBALL MANAGER 2017 LIM. ED. (3) — Estrategia ■ SEGA / Koch Media
2. SID MEIER'S CIVILIZATION VI (12) — Estrategia ■ 2K Games / Take 2
3. THE SIMS 4 CITY LIVING (12) — Simulación ■ Electronic Arts
4. FALLOUT 4 (18) — Rol/Acción ■ Bethesda
5. FARMING SIMULATOR 17 (3) — Simulación ■ Focus
6. TITANFALL 2 (16) — Acción ■ Electronic Arts
7. OVERWATCH ORIGINS EDITION (12) — Acción ■ Activision Blizzard
8. BATTLEFIELD 1 (18) — Accion ■ Electronic Arts
9. MICROSOFT FLIGHT SIM X STEAM ED. (3) — Simulación ■ Microsoft
5. DOOM + SEASON PASS (18) — Acción ■ Bethesda

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de Diciembre de 2016.

U.S.A

1. OVERWATCH ORIGINS EDITION — Acción ■ Activision Blizzard
2. SID MEIER'S CIVILIZATION VI — Estrategia ■ 2K Games
3. OVERWATCH ORIGINS EDITION (DESCARGA) — Acción ■ Activision Blizzard
4. THE SIMS 4 CITY LIVING — Simulación ■ Electronic Arts
5. TITANFALL 2 — Acción ■ Electronic Arts
6. MINECRAFT (DESCARGA) — Simulación ■ Mojang/Microsoft
7. QUANTUM BREAK TIMELESS COLL. EDITION — Acción ■ THQ Nordic
8. DISHONORED 2 — Acción ■ Bethesda
9. FARMING SIMULATOR 17 — Simulación ■ Maximum Games
10. BATTLEFIELD 1 (DESCARGA) — Acción ■ Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de Diciembre de 2016.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 DISHONORED 2



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ARKANE STUDIOS / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 49,95 €



Arkane lo ha vuelto a hacer con «Dishonored 2». Toda la esencia de libertad y acción sin límites del juego original se amplían ahora con dos protagonistas y un nuevo mundo de juego.

■ COMENTADO EN MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 92

3 TYRANNY



■ ROL ■ OBSIDIAN / PARADOX ■ MERIDIEM ■ 39,95 €



Obsidian vuelve a la carga con un juego mucho más oscuro y retorcido en sus posibilidades, además de más divertido, situándonos en el lado del Mal. Un mundo lleno de posibilidades.

■ COMENTADO EN MM 261 ■ PUNTUACIÓN: 85

4 TITANFALL 2



■ ACCIÓN ■ RESPAWN ■ ELECTRONIC ARTS ■ 49,95 €



La respuesta de Respawn a las peticiones de una campaña en «Titanfall» ha sido sobresaliente. El regreso de los titantes ha sido épico y asombroso. Es el mejor "shooter" del momento.

■ COMENTADO EN MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 88

9 GEARS OF WAR 4



■ ACCIÓN ■ THE COALITION ■ MICROSOFT ■ 69,95 €



Aunque su precio no es el más indicado, «Gears of War 4» en PC es una delicia de acción intensa y con una jugabilidad pletórica. Su campaña cooperativa es una maravilla.

■ COMENTADO EN MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 80

10 XCOM 2



■ ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K GAMES ■ TAKE 2 ■ 49,99 €



El regreso de la guerra alien nos ha traído un juego tan impresionante como esperábamos. La renovación es total en enemigos, opciones tácticas, personalización, herramientas...

■ COMENTADO EN MM 252 ■ PUNTUACIÓN: 90

11 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

ACCIÓN



DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

1 WATCH DOGS 2

N



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ UBISOFT
■ UBISOFT ■ 59,99 €



Ubisoft vuelve al universo hacker con un juego estupendo y lleno de posibilidades, que hace de la libertad uno de sus pilares. Divertido a más no poder y con una recreación sensacional de San Francisco, sólo le falta ser algo más variado en misiones y pulido en aspectos como la conducción.

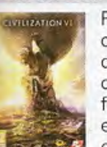
■ COMENTADO EN MM 261 ■ PUNTUACIÓN: 84



5 SID MEIER'S CIVILIZATION VI



■ ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K GAMES
■ TAKE TWO ■ 49,95 €



Firaxis nos vuelve a enganchar al fascinante mundo de la estrategia por turnos, con una renovación de la fórmula de «Civilization» en la que todo cambia para que todo siga igual.

■ COMENTADO EN MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 86

6 GRAND THEFT AUTO V



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR
■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

7 TOTAL WAR WARHAMMER



■ ESTRATEGIA ■ CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
■ KOCH MEDIA ■ 59,99 €



Nunca cuatro facciones tan diferentes en «Total War» habían estado tan equilibradas, y nunca imaginamos que el giro dado hacia la fantasía llegase a ofrecer el mejor juego de la saga.

■ COMENTADO EN MM 255 ■ PUNTUACIÓN: 95

8 OVERWATCH



■ ACCIÓN MULTIJUGADOR ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 49,95 €



La maestría de Blizzard para hacer suyos los géneros y pulir y hacer accesible cualquier tipo de juego, como ha pasado con «Overwatch», es algo... ¡impresionante!

■ COMENTADO EN MM 257 ■ PUNTUACIÓN: 90

12 SHADOW WARRIOR 2

N



■ ACCIÓN ■ FLYING WILD HOG / DEVOLVER DIGITAL
■ DEVOLVER DIGITAL ■ 36,99 €



Salvaje, gore, brutal y divertido a más no poder. «Shadow Warrior 2» es una pequeña joya del género de acción, que nos devuelve a la genuina diversión de los clásicos de hace años.

■ COMENTADO EN MM 261 ■ PUNTUACIÓN: 84

13 MASTER OF ORION



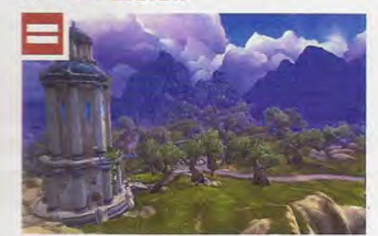
■ ESTRATEGIA ■ NGD STUDIOS/WARGAMING LABS
■ WARGAMING.NET ■ 27,99 €



Wargaming y NGD Studios han salido airosos del desafío de insuflar nueva vida a uno de los mayores clásicos de la estrategia en PC, con un estupendo remake que engancha que da gusto.

■ COMENTADO EN MM 258 ■ PUNTUACIÓN: 81

14 WORLD OF WARCRAFT LEGION



■ MMO ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 44,95 €



La nueva expansion de «World of Warcraft» nos lleva a vivir nuevos desafíos en Azeroth y nos invita a descubrir la nueva clase del Cazador de Demonios, dando más vida al gran MMO.

■ COMENTADO EN MM 258 ■ PUNTUACIÓN: 82

15 FALLOUT 4



■ ROL/ACCIÓN ■ BETHESDA GAME STUDIOS
■ KOCH MEDIA ■ 34,95 €



Uno de los juegos más esperados se ha convertido también en uno de los mejores. Bethesda nos vuelve a llevar al futuro postapocalíptico para descubrir una obra maestra.

■ COMENTADO EN MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 94

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

■ BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

■ COMENTADO EN MM 203 ■ PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

■ SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA ■ EA ■ 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

■ COMENTADO EN MM 178 ■ PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

■ UBISOFT ROMANIA ■ UBISOFT ■ 19,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

■ COMENTADO EN MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

■ EA SPORTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 19,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

■ COMENTADO EN MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 94

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

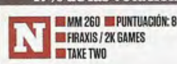
ESTRATEGIA

Esperábamos que «Civ VI» diera la campanada y así ha ocurrido. Directamente se coloca en lo más alto, desplazando al poderoso «Total War». Ahora, a ver si logra mantener el liderazgo en el futuro.



1 SID MEIER'S CIVILIZATION VI

47% de las votaciones

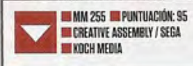


MM 260 PUNTUACIÓN: 86
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE TWO



2 TOTAL WAR WARHAMMER

25% de las votaciones

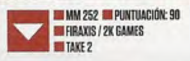


MM 255 PUNTUACIÓN: 95
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA



3 XCOM 2

15% de las votaciones



MM 252 PUNTUACIÓN: 90
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2

4 HEARTHSTONE

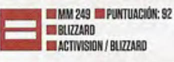
10% de las votaciones

MM 230 PUNTUACIÓN: 93
BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD



5 STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

3% de las votaciones



MM 249 PUNTUACIÓN: 92
BLIZZARD
ACTIVISION / BLIZZARD

ACCIÓN

Muchísimo movimiento en el mundo de la acción, como era de esperar, claro. El genial «Dishonored 2» se aúpa al número uno, mientras «GTA V» aguanta y la acción bélica se sitúa por detrás.



1 DISHONORED 2

40% de las votaciones

MM 260 PUNTUACIÓN: 92
ARKANE STUDIOS / BETHESDA
KOCH MEDIA



2 GRAND THEFT AUTO V

32% de las votaciones

MM 243 PUNTUACIÓN: 98
ROCKSTAR
TAKE 2



3 BATTLEFIELD 1

16% de las votaciones

MM 260 PUNTUACIÓN: 60
DICE / ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS

4 GEARS OF WARS 4

7% de las votaciones

MM 260 PUNTUACIÓN: 80
THE COALITION / MICROSOFT
MICROSOFT

5 TITANFALL 2

5% de las votaciones

MM 260 PUNTUACIÓN: 88
RESPAWN / ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS

AVENTURA

Nos encanta tener de nuevo a Pendulo en la lista con el recién llegado «Yesterday Origins». Pero tampoco perdamos de vista cómo Teku Studios ha colocado a «Candle» en el top 5.



1 YESTERDAY ORIGINS

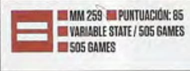
43% de las votaciones

MM 260 PUNTUACIÓN: 85
PENDULO STUDIOS / MICROIDS
MERIDIEM



2 VIRGINIA

26% de las votaciones



MM 259 PUNTUACIÓN: 85
VARIABLE STATE / 505 GAMES
505 GAMES



3 SHERLOCK HOLMES DEVILS DAUGHTER

14% de las votaciones

MM 256 PUNTUACIÓN: 82
FROGWARES / BIGBEN
BADLAND GAMES

4 LIFE IS STRANGE

10% de las votaciones

MM 253 PUNTUACIÓN: 89
DONTNOD / SQUARE ENIX
KOCH MEDIA

5 CANDLE

7% de las votaciones

MM 253 PUNTUACIÓN: 84
TEKU STUDIOS / DAEDALIC ENTERTAINMENT
AVANCE DISCOS

ROL

Aquí las cosas ya empiezan a estar más calmadas. De momento, el todopoderoso «WoW» no deja que nadie le tosa y se afianza en lo más alto. Blizzard sigue siendo mucho Blizzard...



1 WOW LEGION

37% de las votaciones

MM 258 PUNTUACIÓN: 82
BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD



2 THE WITCHER 3 WILD HUNT

34% de las votaciones

MM 244 PUNTUACIÓN: 98
CD PROJECT RED
BANDAI NAMCO



3 DARK SOULS 3

18% de las votaciones

MM 254 PUNTUACIÓN: 91
FROM SOFTWARE
BANDAI NAMCO

4 PILLARS OF ETERNITY

6% de las votaciones

MM 243 PUNTUACIÓN: 94
OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM

5 FALLOUT 4

5% de las votaciones

MM 249 PUNTUACIÓN: 94
BETHESDA GAME STUDIOS / BETHESDA
KOCH MEDIA

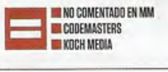
VELOCIDAD

Sigue en carrera y sin parar ni a repostar, pero las posiciones no varían en las últimas semanas. La Fórmula 1 sigue siendo la categoría reina y así lo demuestra manteniendo el primer puesto.



1 F1 2016

38% de las votaciones



NO COMENTADO EN MM
CODEMASTERS
KOCH MEDIA



2 PROJECT CARS

31% de las votaciones

MM 244 PUNTUACIÓN: 93
SLIGHTLY STUDIOS
NAMCO BANDAI



3 DIRT RALLY

29% de las votaciones



MM 251 PUNTUACIÓN: 86
CODEMASTERS
CODEMASTERS

4 NEED FOR SPEED

6% de las votaciones

MM 253 PUNTUACIÓN: 82
GHOST GAMES / ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS

5 GRID AUTOSPORT

5% de las votaciones

MM 235 PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

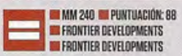
SIMULACIÓN

El mundo de la simulación parece que tampoco admite cambios en este final de año. «Elite» sigue conquistando tiempo para mantenerse en la primera posición otro mes.



1 ELITE: DANGEROUS

38% de las votaciones



- MM 240
- PUNTUACIÓN: 88
- FRONTIER DEVELOPMENTS
- FRONTIER DEVELOPMENTS



2 SILENT HUNTER 5

33% de las votaciones

- MM 185
- PUNTUACIÓN: 94
- UBISOFT ROMANIA
- UBISOFT



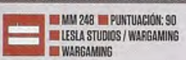
3 LOS SIMS 4

20% de las votaciones

- MM 236
- PUNTUACIÓN: 85
- MAXIS /EA
- EA

4 WORLD OF WARSHIPS

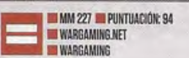
6% de las votaciones



- MM 248
- PUNTUACIÓN: 90
- LESLA STUDIOS / WARGAMING
- WARGAMING

5 WORLD OF WARPLANES

3% de las votaciones



- MM 227
- PUNTUACIÓN: 94
- WARGAMING.NET
- WARGAMING

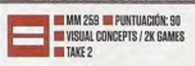
DEPORTIVOS

Y en lo más alto sigue también «NBA 2K17». Más líder cada mes, el mejor baloncesto del mundo según 2K parece que no tiene intención de ceder lo más mínimo, ni sobre la bocina.



1 NBA 2K17

42% de las votaciones

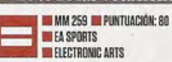


- MM 259
- PUNTUACIÓN: 90
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2



2 FIFA 17

20% de las votaciones



- MM 259
- PUNTUACIÓN: 80
- EA SPORTS
- ELECTRONIC ARTS



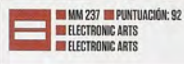
3 NBA 2K 16

16% de las votaciones

- MM 248
- PUNTUACIÓN: 78
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2

4 FIFA 15

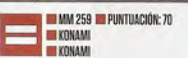
14% de las votaciones



- MM 237
- PUNTUACIÓN: 92
- ELECTRONIC ARTS
- ELECTRONIC ARTS

5 PES 2017

8% de las votaciones



- MM 259
- PUNTUACIÓN: 70
- KONAMI
- KONAMI

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA

1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
45% de las votaciones	33% de las votaciones	22% de las votaciones
COMENTADO EN MM 131	COMENTADO EN MM 37	COMENTADO EN MM 42
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 92
FIRAXIS	ENSEMBLE STUDIOS	PYRO STUDIOS

ACCIÓN

1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
54% de las votaciones	25% de las votaciones	21% de las votaciones
COMENTADO EN MM 119	COMENTADO EN MM 80	COMENTADO EN MM 156
PUNTUACIÓN: 98	PUNTUACIÓN: 86	PUNTUACIÓN: 98
VALVE	REMEDY ENTERTAINMENT	CRYTEK

AVENTURA

1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
40% de las votaciones	37% de las votaciones	23% de las votaciones
COMENTADO EN MM 47	COMENTADO EN MM 42	COMENTADO EN MM 139
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 85	PUNTUACIÓN: 90
LUCASARTS	LUCASARTS	FUNCOM

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER NIGHTS	3. ULTIMA VII
50% de las votaciones	32% de las votaciones	18% de las votaciones
COMENTADO EN MM 135	COMENTADO EN MM 50	COMENTADO EN MM 63
PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 97
BETHESDA SOFTWORKS	BIOWARE	ORIGIN

VELOCIDAD

1. TEST DRIVE UNLIMITED	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
43% de las votaciones	33% de las votaciones	23% de las votaciones
COMENTADO EN MM 147	COMENTADO EN MM 133	COMENTADO EN MM 87
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 90
EDEN GAMES	CODEMASTERS	MICROPROSE

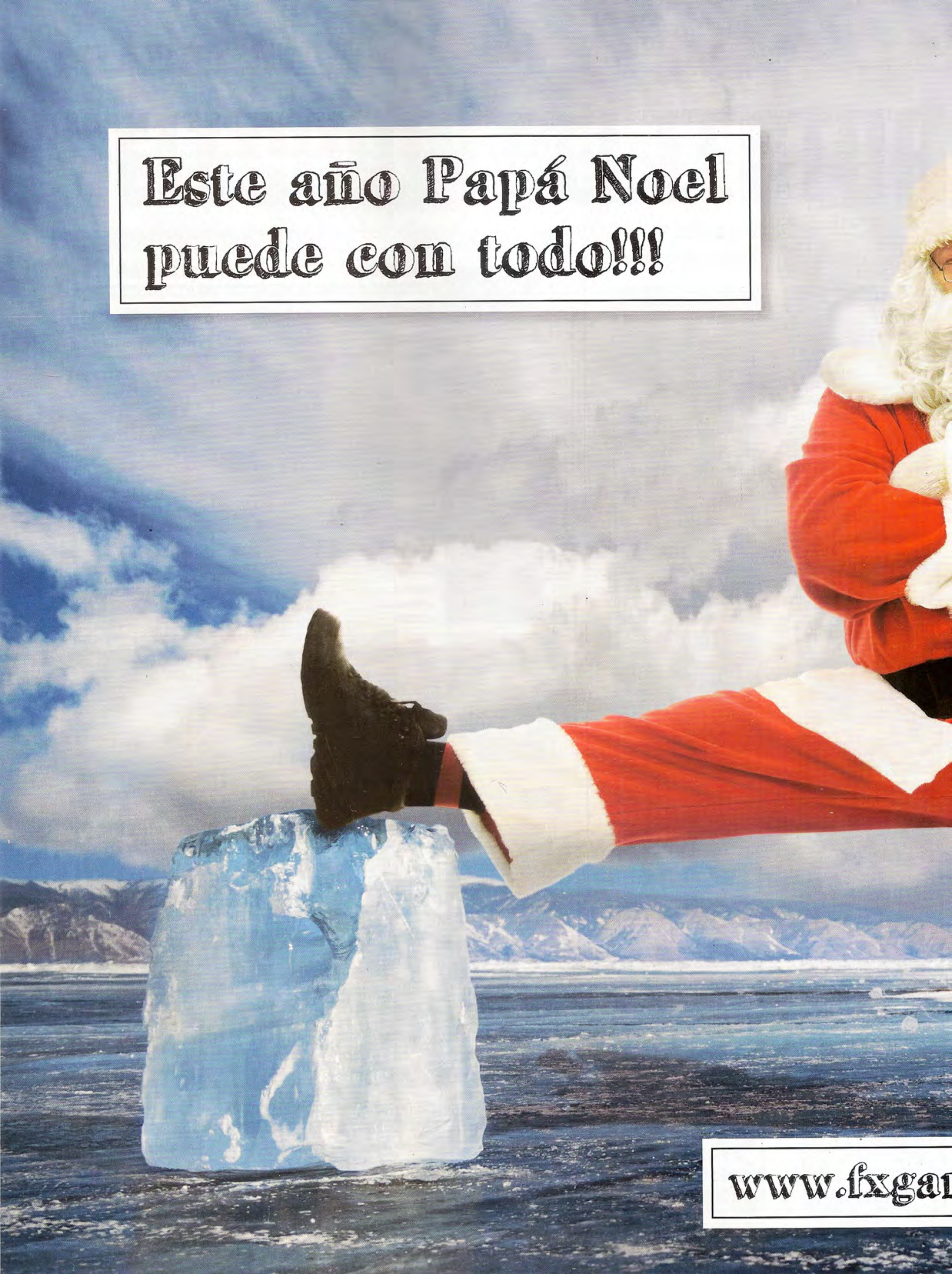
SIMULACIÓN

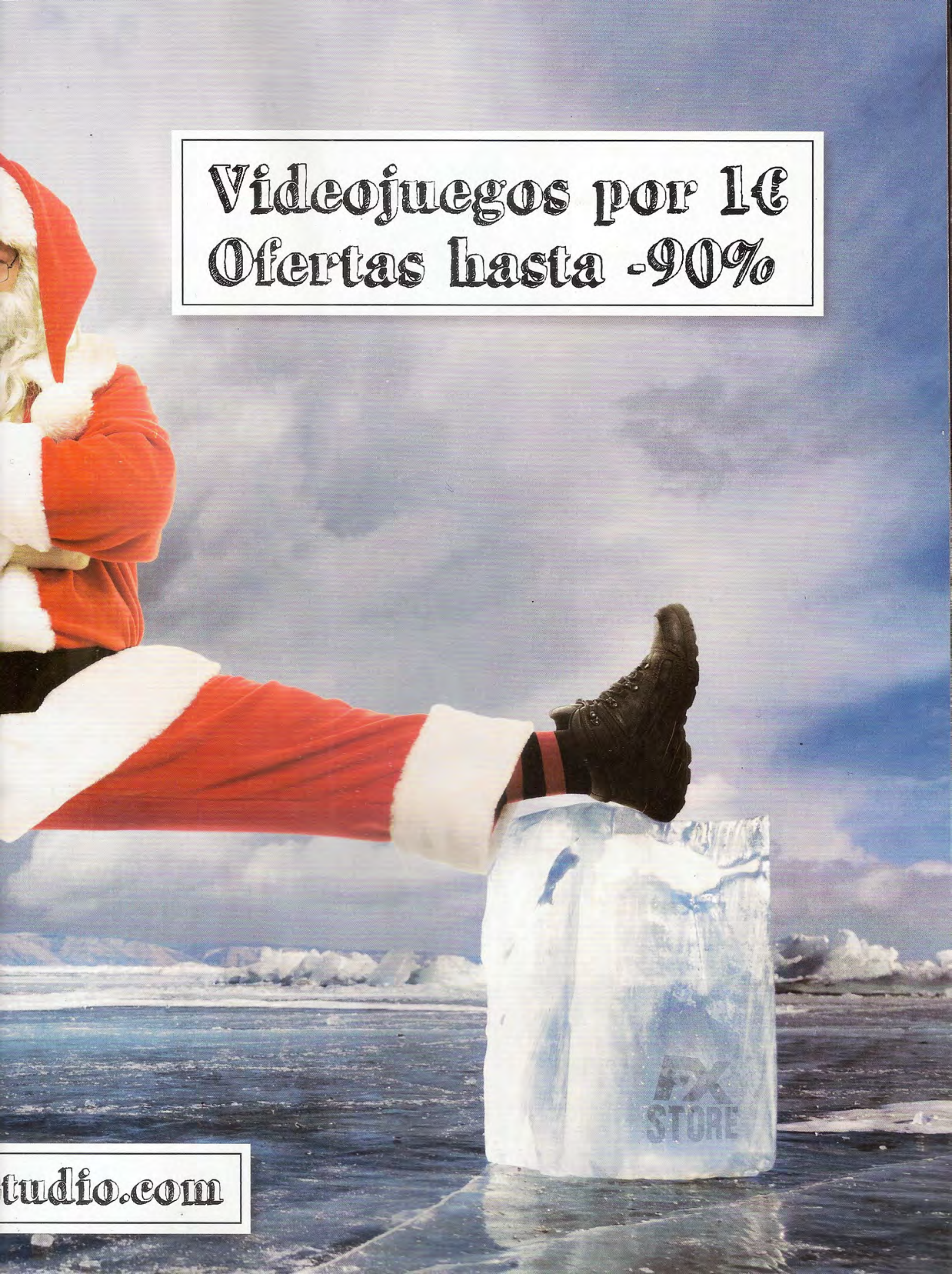
1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
36% de las votaciones	34% de las votaciones	30% de las votaciones
COMENTADO EN MM 148	COMENTADO EN MM 83	COMENTADO EN MM 108
PUNTUACIÓN: 94	PUNTUACIÓN: 90	PUNTUACIÓN: 90
UBISOFT / UBISOFT	1C / MADDOX GAMES	EAGLE DYNAMICS

DEPORTIVOS

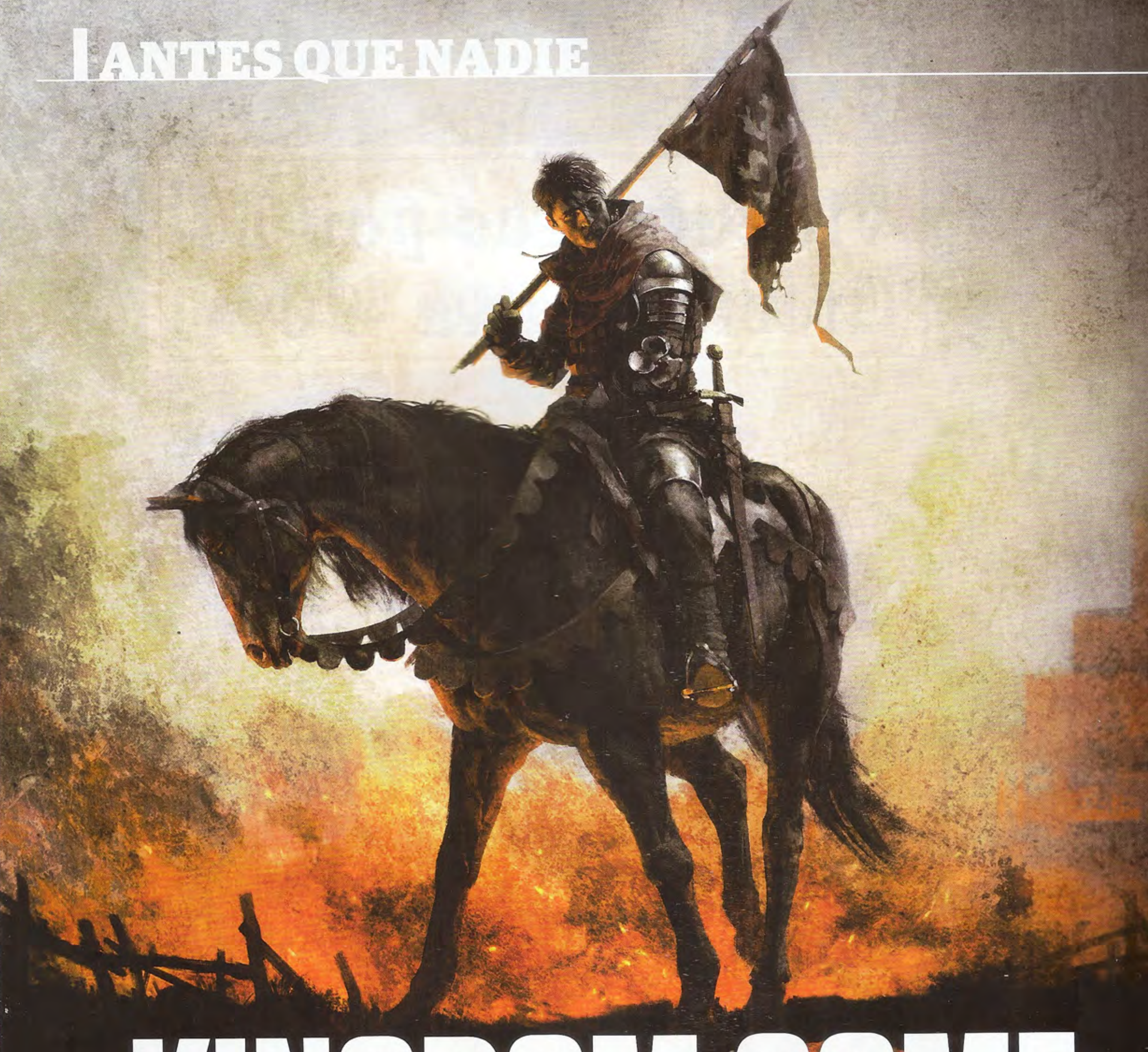
1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
45% de las votaciones	40% de las votaciones	15% de las votaciones
COMENTADO EN MM 88	COMENTADO EN MM 62	COMENTADO EN MM 66
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 86
SEGA	SENSIBLE SOFTWARE	DINAMIC

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.


Este año Papá Noel
puede con todo!!!



Videojuegos por 1€
Ofertas hasta -90%
FX STORE
tudio.com



KINGDOM COME DELIVERANCE

¡Héroes de verdad en la Edad Media!

¿Cuántos juegos de rol de fantasía medieval hemos jugado? ¿Diez, cincuenta, más? Da igual, porque ninguno se parece al nuevo JDR que nos traerá Warhorse. Olvídate de la fantasía, olvídate de los dragones. Esto es la Edad Media. ¡La de verdad!



¡Viaja al s. XV y vive la Edad Media más real! «Kingdom Come Deliverance» llegará, finalmente, en 2017, para ofrecernos un rol extremadamente realista y vivir una experiencia histórica única.



EL HIJO DEL HERRERO

Henry (o Enrique, o Heinrich, según) es el protagonista de «Kingdom Come Deliverance», en cuya piel nos meteremos. Hijo de un humilde herrero, su vida se vendrá abajo cuando un ejército de mercenarios arrase su aldea.



Los primeros compases del juego nos llevarán a cumplir misiones aparentemente sencillas en nuestro pueblo natal. Todo lo que allí veremos estará fielmente recreado de la época, como la forja de armas y otros objetos, por parte del padre del protagonista.



No todas las relaciones con los aldeanos serán sencillas. Los primeros años del s. XV eran una época dura y cualquier equívoco podía llevarte a una pelea. Aprender a usar los puños será sólo el comienzo. Luego llegarán las armas y los combates de verdad...

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol/Acción
- **Estudio/compañía:** Warhorse/Deep Silver
- **Fecha prevista:** 2017

CÓMO SERÁ

- Será un JDR de acción **ambientado en la Bohemia del año 1403**.
- El **realismo de la ambientación será total**, y podremos controlar al mínimo detalle cualquier acción u objeto.
- **Ganaremos experiencia y mejoraremos a base de hacer cosas**, no repartiendo puntos en diversas áreas.
- Nos podremos **especializar en el combate** con diversas armas reales de la época.

Tenemos muchos años a cuestas de juegos de rol, pero reconocemos que pocas veces –o ninguna– nos hemos encontrado con algo como «Kingdom Come Deliverance», un juego nacido del indie, del crowdfunding, y cuya producción y distribución ahora se ve apoyada por Deep Silver, con el que Warhorse quiere enseñarnos que siempre se puede ir un paso más allá y hacer del realismo histórico todo un desafío en sí mismo. ¿Estás dispuesto a viajar a la Edad Media? ¡El s. XV nos espera!

Guerra por el trono

Es 1403. El Rey de Bohemia, en el Sacro Imperio Germánico, ha muerto. Su hijo Wenceslao asciende al trono, pero su hermanastro Segismundo no acepta la situación y declara la guerra a Wenceslao, apoyado por un ejército de mercenarios. Sí, así se las gastaban entonces. Y es el paso de este ejército mercenario por la aldea de Henry, el protagonista de «Kingdom Come Deliverance», lo que acaba trastocando completamente su vida. La aldea es arrasada y casi todos sus habitantes aniquilados. Henry, el hijo del herrero, se ve de repente solo, sin futuro y sin pertenencias ni posesiones. Desde ahí tendremos que recuperarnos para vengar a nuestra familia, tener un futuro y descubrir un fascinante mundo, tan brutal como real. Es la Edad Media y la vida va a ser dura.

Vivir en la Edad Media

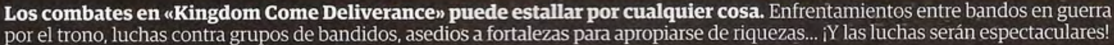
Todo en «Kingdom Come Deliverance» ha sido planteado con el objetivo del realismo en mente. No será un JDR al uso en ningún aspecto, como iremos viendo en estas páginas.

La ambientación es uno de los elementos clave en el juego de Warhorse. Ese realismo se verá en el mundo de juego, recreado a partir de mapas reales del s. XV de

“El realismo será total y actuaremos y viviremos como se hacía en Bohemia en 1403”







Los combates en «Kingdom Come Deliverance» puede estallar por cualquier cosa. Enfrentamientos entre bandos en guerra por el trono, luchas contra grupos de bandidos, asedios a fortalezas para apropiarse de riquezas... ¡Y las luchas serán espectaculares!

la zona de Bohemia, y haciendo una exhaustiva investigación en arquitectura, sociedad, armas, técnicas de combate y en los más pequeños detalles. Además, visualmente el estudio garantiza un espectáculo real gracias al potencial del «Cryengine», usado para desarrollar el juego.

Pero no es, ni mucho menos, lo más importante. Los modales de la época, la economía, las relaciones sociales... Todo quiere ser real al máximo, para lo que Warhorse ha tomado decisiones radicales, como colocar al protagonista sólo como parte del mundo, no como el eje del mismo. Seremos, simplemente, un elemento más de un mundo vivo regido por sus propias reglas y por una sofisticada IA.

Así, podremos descubrir o no ciertas misiones si hablamos con determinados personajes. Y renunciar a ellas no implicará que no se hagan, sino que las harán otros personajes. ¿Cuáles serán las consecuencias de involucrarnos o no en ciertas tareas? Eso, sólo lo sabremos jugando.

También renunciaremos en el juego a tácticas habituales como grabar una partida antes de cumplir una misión y según el resultado ver si probamos otra cosa. No se podrá. Es más, las opciones de grabar partidas estarán limitadas al máximo y de hecho será un elemento desbloqueable bajo ciertas condiciones. Sí, será un modo "iron man" en toda regla. Y obligatorio.

¡Practica sin parar!

Las habilidades del protagonista, que siempre será el hijo del herrero, no un héroe con una historia oculta, sólo se desarrollarán con la práctica. Todas. Cuanto más entrenemos en algo mejor seremos en ello –diálogos, comercio, lucha...– y no habrá puntos de experiencia a usar. Y así tendremos que vivir, consiguiendo reputación e influencia para ascender en la escala social y convertirnos en un guerrero competente. O en un ladrón...

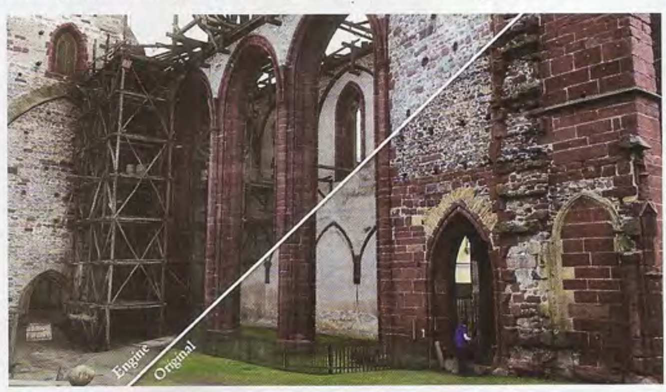
La lucha también será real al máximo, con múltiples tipos de armas que habrá que dominar con distintas técnicas. Y todo esto en un juego en primera persona que, de verdad, pretende hacernos vivir en un mundo histórico y fiel a la realidad al 100%. Un desafío nunca visto. **A.C.G.**

RECREANDO LA EDAD MEDIA EN TU PC

Los detalles de diseño de «Kingdom Come Deliverance» llegarán a niveles casi obsesivos en cuanto a la ambientación. No sólo el estudio ha querido que visualmente todo lo que nos rodee parezca realista y ajustado a la época en arquitectura, ropajes, armas, etc. sino que hasta los mapas del juego están recreados tal y como se trazaban y dibujaban en la época, iconografía incluida. ¡Una pasada!



El entorno de juego se ha recreado a partir de mapas reales de zonas de Bohemia en el s. XV, aunque se han "acercado" poblaciones entre sí para hacer algo más populosos los 16 km² que ocupa el mundo de «KCD».



Sí, hay que fijarse muy bien en las dos imágenes que forman el conjunto de lo que vemos justo encima, para darnos cuenta de que una es real (la inferior) y la otra está recreada en el motor del juego (la superior). ¿Es o no alucinante?



> “La experiencia se ganará con la práctica. No habrá puntos a repartir. Seremos buenos en algo, según lo entrenemos”

¿Qué arma será tu favorita? Con el tiempo, y mucha práctica y experiencia, podremos especializarnos en el uso de determinadas armas. Las técnicas de combate a espada no tendrán nada que ver con las del uso de un mangual, un lucero del alba o una alabarda. Los combates aquí serán tan reales como la ambientación.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA...

SPACE HULK DEATHWING

La nueva incursión del universo de Warhammer 40.000 en el PC se convierte en un espectacular juego de acción. ¡Por el emperador!

ARAGAMI

El poder de las sombras se materializa en un héroe no muerto, dispuesto a llevar a efecto su terrible venganza.

RESIDENT EVIL VII

Está a punto de llegar la nueva entrega de la genial saga de Survival Horror, que se reinventa por completo. ¡De miedo!



STEEP

Deportes de invierno, simulación, acción y espectáculo. Lo nuevo de Ubisoft llega por fin al PC.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, O. Díaz

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
1/2017
Printed in Spain

msi®

› Cómpralo

intel
CORE i7
inside

Aegis Ti

Ordenador de sobremesa gaming

- PROCESADOR INTEL® CORE™ I7-6700
- WINDOWS 10 HOME/ WINDOWS 10 PRO
- MEMORIA MÁX.64GB DDR4
- ALMACENAMIENTO 256GB SSD (M.2 SATA) +2TB (SATA) 7200RPM
- GRÁFICA SLI GTX 1080 8GB GDDR5X







GAME BOOST

Super RAID 4



NVIDIA SLI | Game Boost | Super RAID4 | Silent Storm Cooling 3 Pro

Intel Inside®. Para un rendimiento extraordinario.

Disponible en:







ES.MSI.COM